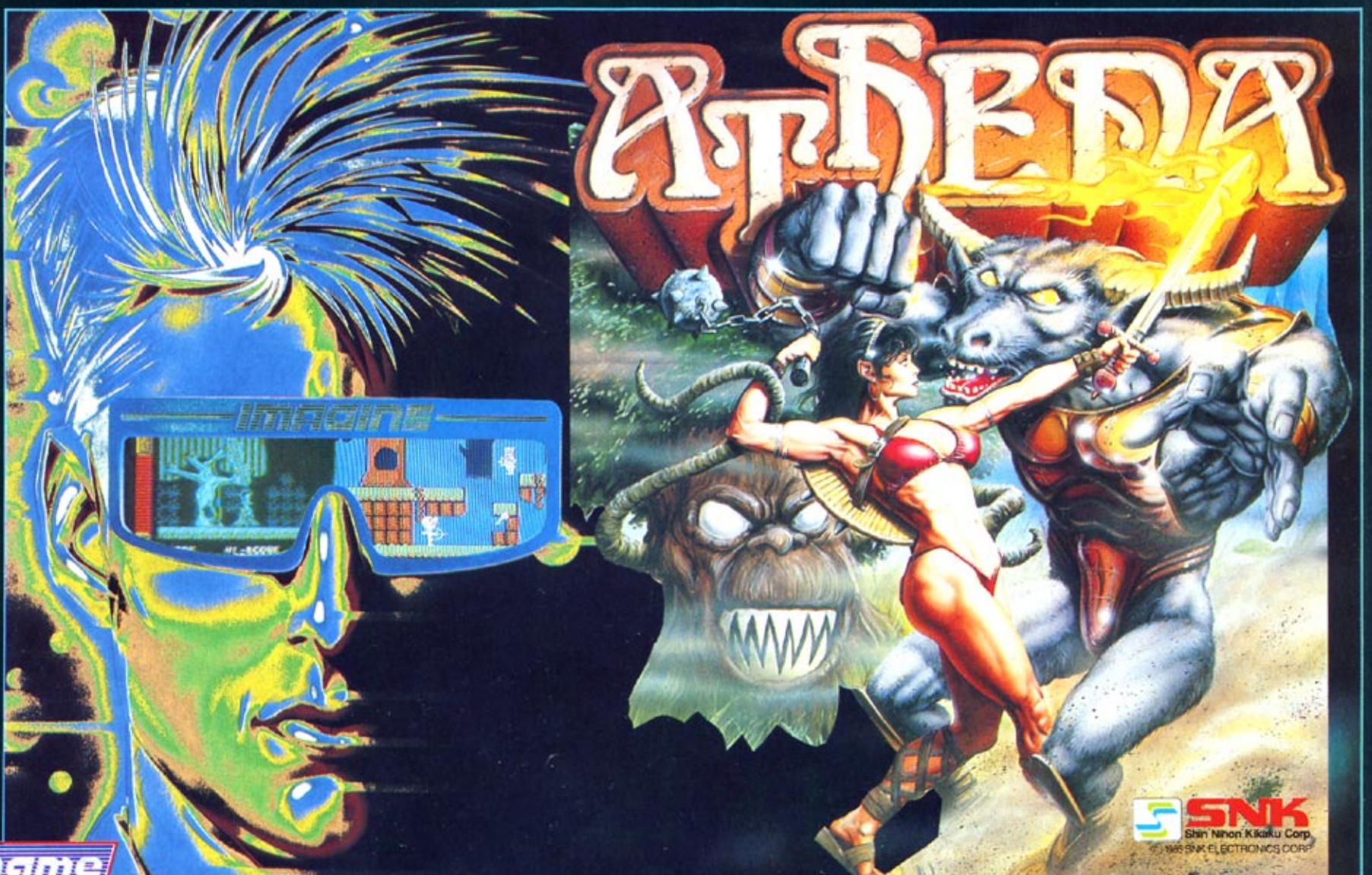
Anno II n°15
SETTEMBRE 1987
Lire 3.500
Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta
ZAP!
PROVE
E TEST
DEI
MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
TUTTI IN SURF CON
CALIFORNIA
GAMES
UN NUOVO GIOCO CALDO DALLA INFOCOM
LURKING HORROR
IL RITORNO DI
JAMES BOND
DIETRO LE QUINTE DI
ZONA PERICOLO
OINK!
TERRIBILMENTE
SUINO!
DUE GIOCHI AD
ALTA VELOCITA'...
ROAD
RUNNER
REV PLUS
ATARI
C. 64
C. 16
MSX
SPECTRUM
AMSTRAD
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LA NUOVA GENERAZIONE DI CONSOLLE PER VIDEOGIOCHI
SPECIALE C16
UN VERO CATALOGO DI SETTE PAGINE PER
IL "PICCOLO" DELLA COMMODORE
EPYX
EPYX

Tante azioni eccitanti, e la leggenda diventa realtà!

La versione di computer domestico del capolavoro Atari Coin-op

U.S.® GOLD
All American Software

Atari funzionante a monete

Atari funzionante a monete

Prendi su il tuo cappello floscio 'trilby' e la fidata frusta e indossa il mantello del leggendario Indiana Jones! Preparati per l'avventura più pericolosa che ti sia mai capitata–devi irrompere nel malvagio Temple of Doom, salvare i bambini e ricuperare le pietre magiche di Raa!

Fai attenzione ai nemici e ai pericoli che ti bloccano la strada. La guardie Thuggee, con la loro spada in pugno, combatteranno fino alla fine; i velenosi serpenti cobra si alzeranno improvvisamente davanti a te. Dovrai attraversare sporgenze pericolose–scivolare significherebbe morte sicura; dovrai percorrere i binari sotterranei, e attraversare il pozzo infuocato senza fondo, all'insegumento di ciò che cerchi! Dovrai servirti di tutte le tue riserve di coraggio, forza e abilità.

Spingerti fino al limite delle tue capacità, servirti della buona fortuna e chissà, le pietre magiche forse saranno tue!

ATARI®
GAMES

Può essere usato su: COMMODORE 64 • AMSTRAD • SPECTRUM • ATARI ST

NUMERO 15 SETTEMBRE 1987

ZZAP!

SOMMARIO

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli
Direttore
Riccardo Albini
Capo Redattore
Benedetta Torrani
Digital Layout
Marco Vecchi
Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S. p. A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
SPAZIO 3
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano

Distribuzione
ME. PE. S. p. A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986

Arretrati
Il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a:
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

DIVENTA ALLENATORE DELLA TUA SQUADRA DEL CUORE, GIOCA CON:

FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINUTO PER MINUTO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO

FOOTBALL FORTUNE:

- UN BRILLANTE GIOCO DI SOCIETÀ INTERAMENTE GESTITO DAL COMPUTER!
- PER 2/5 GIOCATORI NEL RUOLO DI ALLENATORI/DIRETTORI TECNICI.
- OGNI GIOCATORE DEVE GUIDARE LA PROPRIA SQUADRA ATTRAVERSO TUTTA LA STAGIONE CALCISTICA.
- DALLA SECONDA STAGIONE OGNI SQUADRA ENTRA A FAR PARTE DI UNA DELLE 3 COMPETIZIONI EUROPEE!

Da settembre disponibile per:

Commodore 64 cass.	L. 29.000
Commodore 64 disco	L. 39.000
MSX	L. 29.000
Spectrum	L. 29.000
Atari	L. 29.000
Atari ST	L. 49.000
IBM	L. 49.000
Amiga	L. 49.000

Distribuito da: **Leader Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255.

P R I M A P A G I N A

Anno 2 - Numero 15 Settembre 1987

BUONE NOTIZIE

Diverse e complesse sono le ragioni dello stato di sottosviluppo in cui si trova l'Italia per quanto riguarda il software gioco, ma si possono individuarne due principali: i pirati e i prezzi.
Queste due "P" hanno da sempre tarpato le ali al mercato del software, impedendogli di decollare. Per i pirati, il discorso è talmente vecchio che non si sà più che cosa dire di nuovo sull'argomento. Per i prezzi il discorso è altrettanto vecchio: i giochi costano troppo. Questo spinge gli acquirenti a rivolgersi ai pirati e i distributori autorizzati devono mantenere alti i prezzi perché i volumi di vendita non consentono di abbassarli.
E' il classico gatto che si morde la coda, il trito circolo vizioso. Qualcuno deve spezzarlo se si vuole uscire da questo stallo.
Visto che al momento è improbabile che i pirati si tirino da parte, o che la legislazione italiana faccia qualcosa per convincerli a cambiare mestiere, non resta che un'unica soluzione: abbassare i prezzi dei programmi.
E questo è proprio quello che ha deciso di fare il distributore *leader* nel mercato italiano, quella Mastertonic che ora si chiama, appunto, Leader Distribuzioni.
Da questo autunno i prezzi dei giochi, diciamo, *deluxe* sia su cassetta che su disco verranno ulteriormente abbassati, passando rispettivamente a 12.000 e a 18.000. Un taglio di 6.000 lire per le cassette e di 7.000 lire per i dischi. Un gioco originale su cassetta costerà quindi soltanto 2.000 lire in più di quello che costa, mediamente, una copia.
Coloro che, ammettendo di comprare copie, si giustificano dicendo che l'unica ragione per cui lo fanno è la convenienza, non potranno più farlo, se non vorranno far credere che sia più una scusa che una ragione.
Resta pur vero che i pirati, lavorando con dei margini di profitto più alti, potranno a loro volta abbassare i prezzi, ricreando nuovamente il vecchio circolo vizioso.
Ma ora sta a voi giocatori spezzarlo.
Con sole 2.000 lire in più avete il gioco originale (e se non funziona lo potete sostituire), la confezione originale (con manifesti, foto, *gadget*, ecc.), le istruzioni in italiano (anche se a volte non sono molto chiare) e la sicurezza di avere acquistato un prodotto di elevata qualità tecnica.
Secondo quello che ci ha detto John Holder, titolare della Leader Distribuzioni, la riduzione di prezzi interesserà i titoli delle marche più importanti: US Gold, Ocean, Imagine -forse Activision. Principalmente, almeno all'inizio, riguarderà i titoli per il C64.
E' una decisione coraggiosa, anche se calcolata. John Holder è ottimista.
In Spagna una riduzione simile a quella che verrà adottata in Italia ha fatto triplicare le vendite dei giochi, consentendo ai distributori di compensare con l'aumento delle vendite i mancati profitti dovuti alla riduzione di prezzo. Holder spera che quello che è successo in Spagna sia di esempio per l'Italia, ma non nasconde che se questa riduzione non invoglierà i giocatori a disertare il mercato delle copie, potrebbe ripensarci e ritornare ai livelli di prezzo attuali.
Una minaccia? Forse, ma ognuno si arrangia come può.

Riccardo Albini

P.S. Da questo numero abbiamo tolto il 'voto' VALORE nelle pagelle. Il voto GLOBALE dovrebbe rappresentare di per sé un ottimo indicatore del valore di un gioco e quindi il VALORE è superfluo.

LE PAGELLE DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.
GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.
SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?
APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.
LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?
GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

IN QUESTO NUMERO:

HIT PAK
6-PAK VOL.1
6-PAK VOL.2
INTO THE EAGLE'S NEST
BATTY
ACE
SHOCKWAY RIDER
INTERNATIONAL KARATE
LIGHT FORCE
HIT-PAK
6 CLASSICI DA COLLEZIONE IN UNA COMPILATION MOZZAFIATO.
PER TUTTI I TIPI DI COMPUTER
cass. L. 18.000
disco. L. 25.000
Distribuito in Italia dalla:
Leader Distribuzione
Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255.

MEGA-APOCALYPSE
ALLA RICERCA DI NUOVI INCREDIBILI MONDI
... PER FARLI A PEZZI!
Caratteristiche
Per 1/2 giocatori, 2 alleati o 2 nemici.
5 canali, suono con due canali separati per
particolari effetti sonori con brani di dialogo.
Fuoco ultraveloce a 360°.
Alta manovrabilità e velocità, scudi protettivi.
Hi-Score e Galactic Hall of Fame.
Realizzato da:
Programma ed effetti sonori: Simon Nicol
Grafica: Bob Stevenson
Musica: Rob Hubbard
Commodore 64/128 cassetta L. 12.000
disco L. 15.000
martech
Distribuito da: Leader Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255.

Maledetti, voi ci volete male! Dite la verità, ci odiate!
Prima avete inventato la storia delle pagelle dei lettori e fin qui va bene (se non altro perchè le valutazioni si stanno alzando), ma adesso anche le inchieste vi mettete a fare! E dove siamo arrivati! Volete toglierci il lavoro? Siamo noi che dobbiamo fare le proposte e voi dovete supinamente accettarle, con rispetto ed entusiasmo, senza discutere.
Se cominciate a trovarne una nuova ad ogni numero noi che cosa faremo? Per di più sono idee o interessanti o divertenti e non possiamo neppure permetterci di tarparvi le ali...
Siamo costretti a rilanciare, anche pressati dalle vostre domande, proponendovi una serie di monografie riguardanti le consolle Nintendo e Sega, Amiga e Atari ST.

DOXIZZATEVI!

Spettabile redazione di ZZAP!
Chi siamo noi lo saprete al termine della lettera.
Dopo la svista della prima lettera, dove vi erano frasi a voi ultramente note come: "Correggete gli errori di stampa; quel gioco a cui avete dato tanto vale poco, ecc...", per scusarci e per rendere la vostra rivista più interessante (quanta modestia!) vi mandiamo i risultati di una piccola inchiesta basata su quattro domande, che in ordine sono:
1) Che computer hai?
2) Preferisci comprare giochi originali o copiati?
3) Preferisci giochi arcade o adventure?
4) quale gioco preferisci tra: ARKANOID, BARBARIAN, BOMB JACK, CHAMPIONSHIP FOOTBALL G.F.L., ENDURO RACER, GHOSTS'N'GOBLINS, GAUNTLET, HEAD OVER HEELS, MASTERS OF THE UNIVERSE o altri?

Ebbene alla prima domanda, che era: che computer hai, il popolo ha risposto:
il 36% CBM 64
il 18% Spectrum
il 16% MSX
l' 8% CBM 128
il 7% CBM 16 alla pari con ATARI ST
il 4% CBM AMIGA
il 3% VIC 20
l' 1% IBM

Per la seconda domanda che era: preferisci comprare giochi originali o copiati, le risposte, ohimé, sono state:
COPIATI 50%
ORIGINALI 50%

Per la terza domanda le risposte sono state:
per gli ARCADE 74%
per gli ADVENTURE 26%

Per la quarta domanda le percentuali sono state:
HEAD OVER HEELS 23%
ARKANOID 16%
ENDURO RACER 11%
CHAMPIONSHIP FOOTBALL G.F.L. 7%
MASTERS OF THE UNIVERSE 6%
GAUNTLET 6%
BARBARIAN 6% BOMB JACK 6% GHOSTS'N'GOBLINS 6%
GLI ALTRI INSIEME 9%

Non é finita qui; vorremmo darvi alcuni consigli:
1) Viste le percentuali tra i computer, tra cui compare l'MSX (al terzo posto), potreste aumentare le recensioni, poiché abitualmente sono circa 2 o 3.
2) Abbiamo visto che il fumetto é finito, ora, non per indurvi a fare quello che vogliamo noi, ma non potreste occupare lo spazio con delle piccole constatazioni di noi ragazzi? (Questo spazio noi lo chiameremmo "ZZAP! INCHIESTE").
Crediamo di aver finito e così vi salutiamo.
P.S. Ringraziamo la gentile collaborazione di Giosué.

G.E.D., Torino

Molte grazie per l'inchiesta, é decisamente un ottimo modo per capire come vanno le cose al di là delle cifre di mercato e delle indicazioni sparse che ci possono arrivare. Certo che per essere completa dovrebbe riportare una serie di dati sulla formazione del campione (numero degli intervistati, età, professione, ecc). So che sono in previsione una serie di inchieste sul piano nazionale sull'uso dei computer e sui videogiochi in specifico e appena ne avremo i risultati ve li faremo sapere. Se nel frattempo qualche club o gruppo d'amici decide di "doxizzarsi", saremo lieti di pubblicare i loro lavori.

PAGELLAMENTO

PRESENTAZIONE 85%
Le copertine sono molto creative, ma le scritte verticali (vedi VIDEOGIOCHI) hanno fatto diventare strabica mia nonna, vostra più assidua lettrice.
GRAFICA 61%
L'unica cosa buona é che con 'sto casino di colori lo posso abbinare alla mia camicia hawaiana.
APPETIBILITA' 99%
Al mio 'hane (vago tentativo d'imitazione di accento toscano) é piaciuto più di Pal...
LONGEVITA' 88%
Se allegaste un pacchetto di Duracell durerebbe di più, però
SONORO 0%
L'unica cosa che mi viene in mente é PRRRR!!, e quindi MO (che non vuol dire "medaglia d'oro", ma, Merita 0 (ZERO)).
AUTENTICITA' 5%
E' una volgare imitazione (dell'orogonale Inglese): non ha il bollino blu.
VALORE 48%
Veramente il Pal costa meno, comunque...
GLOBALE 92%
Rivista calda: infatti al mio edicolante gli bricia sempre quando vado a "prendere" ZZAP!...
Sarà forse perchè non glielo pago?

Skystar, Outrider, Alberix, Bogliasco (GE)

PRESENTAZIONE 79%
Un pò troppo incasinata, ma c'é il disegno stupendo che salva tutto.
GRAFICA 90%
Bravi! Molte foto (anche nelle "News") e tutte le a colori, e meno errori di stampa (grazie anche al sistema elettronico).
SONORO 65% Buono il fruscio dei soldi che passano dal mio portafoglio, alle unticcie mani del mio edicolante. Un pò frustrante il suo ghigno satanico.
APPETIBILITA' 98%
Mi sono fatto sparare addosso almeno due volte, quando ho chiesto di Zzap! di Luglio quand'era uscito da un'ora quello di Giugno.
LONGEVITA' 86%
Dopo 10 giorni lo si mette con gli altri...ma poco a poco li si rilegge tutti.
VALORE 80%
Non costa molto, ma neanche poco!
GLOBALE 95%
E sta migliorando...!

Davide Pettani, Milano

PRESENTAZIONE 90% Very buona con copertine forse un pò "zasse" (ganze).
GRAFICA 99%
Very, very good.
SONORO 10% Miglioratelo se potete.
GUSTOSITA' Eheem...APPETIBILITA' 90%
Merito dei copertoni...cioé...delle copertine.
LONGEVITA' ?
Non sono un chiromante anche se vorrei diventare assistente di Mago Merlino.
VALORE 95%
Meno di una cassetta Mastertronic.
GLOBALE N.C.
Essendo stato rimandato in disegno la patria potestà mi ha tolto il computer e non posso fare più i calcoli! Sic,sic!

Maurizio Melchionna, Bari Palese (BA)

PRESENTAZIONE 80%
Disegni abbastanza efficaci ma la carta con cui é stampata la copertina é pessima.
GRAFICA 90%
Tutto molto realistico.
SONORO 100%
Le mie urla di gioia quando esce Zzap! raggiungono il cielo ma anche mio padre che riposa...
APPETIBILITA' 97%
Leggere Zzap! é entusiasmante.
LONGEVITA' 95%
Lo leggo più di una volta e trovo fantastico che ci siano le locandine dei videogiochi.
VALORE 90%
OK (però solo 3500 lire, non aumentatelo)
GLOBALE 93%
Queste sono le gioie della vita.

Luca Ricci, Pisa

Dove sono le insufficienze? Fateci soffrire un pò!!

I PIRATI SONO INTELLIGENTISSIMI?

Spett. Redazione di Zzap!,
sono un ragazzo di 15 anni. Circa un anno fa ho comprato un C 128 e appena mi sono messo a giocare mi sono accorto che i giochi erano tutti piratati (ovvero crakkati), soprattutto quelli su disco.
In principio ho provato come un'ammirazione e forse una certa invidia per questi fantomatici piratatori (cfr. 2703, DNS, Pier) e così ho tentato di imitarli.
Documentandomi (non sapevo ancora niente) ho capito che usavano certe cartucce che permettevano di modificare a proprio piacimento la RAM e salvare infine il tutto su disco o su cassetta in turbo-tape.
Ma c'era anche un altro metodo, meno sicuro e meno facile da usare; il "crakkamento diretto su disco".
Avevo alcuni editor per dischi, ma tutti erano blandi e superficiali, così me ne sono fatto uno da me (penso che sia uno dei più potenti che ci siano) ed ho cominciato a "crakkare" qualcosa.
Ed é venuto bene, dapprima mi divertivo a vedere giochi che circolavano per il mio quartiere (ma non solo) con la mia "crakkatura", ma poi ho smesso e mi sono messo a pensare: "Questi piratatori passano per persone intelligentissime capaci di sproteggere e modificare il software, ma in fondo a piratare ci riesco pure io e penso che ci riesca qualsiasi altra persona che sappia smanettare il drive, la RAM e un pò di linguaggio macchina.
Loro si pensano riusciti divulgando la propria sigla in tutta Italia (?) e rovinando (spesso) giochi che sono costati mesi di sforzi.
Se proprio vogliono essere famosi perché non iniziano a programmare giochi anche loro visto che sono così bravi? Perché non smettono di fare le sanguisughe?
Con questo vi saluto e vi faccio i miei complimenti.

D.D.T., Milano

Non so se saper sproteggere un programma é sinonimo di grande intelligenza, credo che comunque l'intelligenza da ammirare nei "grandi" pirati sia quella commerciale e quindi probabilmente quelli che tu hai citato non si sentono tanto orgogliosi per la fama raggiunta dalle loro sigle, ma per i soldi che sono giunti nelle loro tasche. L'importante in questo campo é avere i canali giusti per ricevere i programmi nel più breve tempo possibile, poi il lavoro di sprotezione vero e proprio é quasi sempre semplice.

TROPPO SERI

Caro ZZAP!,
chi ti scrive é un affezionato lettore che ha comprato per la prima volta il n°3, e lo ha comprato per caso, mi siete piaciuti e non ho un "buco" nella mia collezione.
Ho in mano solo da qualche giorno il n°14 e ho notato che gli manca completamente quel "qualcosa" che mi aveva persuaso a seguirvi, ma non manca solo in questo, é andato sparendo numero per numero, come una candela si esaurisce, e la sua fiamma scompare. Avete iniziato col sopprimere Rockford e Thingie, poi i fumetti, e così molte altre cose che rendevano ZZAP! "una rivista unica come concezione e taglio nel panorama affollato dell'editoria" (n°3, pag. 11).
A mio parere il n°14 é troppo serioso, mancano le foto per traverso che lo rendevano "unico come concezione e taglio...", manca soprattutto l'HUMOUR che faceva prendere i videogiochi con un pò di scanzonatezza, e che faceva capire al lettore che il videogioco non va MAI preso seriamente, altrimenti non é più un gioco, ma un investimento, un affare in cui investire; non mi stupirei allora se vedessi le azioni della Sensible Software in rialzo e la Palace stazionaria. Ma guardate il n°14.
In Wizball c'é un sacco di humour, possibile che quei tre non l'abbiano fatto notare?
E le famose battute di BMV che mi facevano rileggere quattro volte la stessa frase senza accorgermene? Dove sono?
Spero di aver parlato a nome di tutti i lettori, e sta a loro rispondere se sono d'accordo o no.

Massimo Gorla, Pernate (NO)

Per certi versi il fatto di far trasparire dalle pagine di un giornale o da qualsiasi mezzo di comunicazione uno stato d'animo, di chiarire al di là della rappresentazione della comunicazione il proprio coinvolgimento nelle questioni che si trattano, lo considero positivo e lo é ancor di più quando tutto ciò può essere espressione di un linguaggio non determinato dalle regole dell'informazione. E' pur vero che questo ragionamento ha più senso se lo stato d'animo trasmesso e il senso che ne scaturisce vanno nella direzione di un rapporto positivo con i contenuti della comunicazione.
In questo caso l'impressione trasmessa é quella di uno scetticismo, di una sorta di calo di tensione verso alcuni di quegli elementi che fanno parte della nostra visione del fare informazione.
Mi rendo conto di affrontare il tema in termini un pò noiosi e forse con una prosopopea che poco si addice ai contenuti di Zzap!: come giustamente dici "sono solo videogiochi". Ma c'é un discorso di fondo che ci ha guidato nella realizzazione della rivista, nella creazione del suo linguaggio e che va al di là della dimensione ludica (di per sè già immensamente importante) o del solito atteggiamento sensazionalistico che si ha nei confronti dell'incredibile mondo dei computer. Noi siamo ancora convinti che il computer sia uno "stupido veloce", uno strumento da usare senza sudditanze.
Sto tirandola per il lungo, vero? Vi siete già addormentati? Bene era il risultato che volevo raggiungere.
E ora che ve la ronfate a tutta birra vi farò una confessione: ci siamo un pò adagiati sugli allori pensando che il rapporto con i lettori si fosse ormai instaurato ad un livello accettabile, per non dover più tirare la carretta da soli, ma con il loro apporto. E questo in parte é vero: probabilmente quello che esce dalla posta é solo un campione ristretto di questo rapporto e rappresenta per lo più gli estremi di un discorso che continua, e spesso viene usato un pò come linea di servizio e come motivo di provocazione, ma esiste un canale continuo, di lettere e telefonate non pubblicate che vanno in questa direzione.
Dall'altra parte é altrettanto vero che non possiamo tenere solo per noi questo patrimonio di comunicazione.
Insomma Rockford e Thingie o le foto storte non sono gli unici motivi della diversità di Zzap!, lo sono anche lettere come questa di lettori che hanno acquistato (mi ricordo le prime lettere di Massimo) una sensibilità nuova nei confronti di una rivista che dopotutto parla di videogiochi.

500? 1000, 2000 AMIGA...

Spett. redazione,
sono un lettore 17enne assillato da una montagna di quesiti, e non sapendo a chi altri rivolgerli ho pensato che forse voi...
Inizio da quello che a mio avviso é più importante:
1) qualche giorno fa ho acquistato il n° 64 della rivista Microcomputer, nella quale era stato provato il nuovo Amiga 500. Vorrei sapere se la differenza sostanziale tra questo e i suoi predecessori - Amiga 1000 e 2000 - é soltanto la memoria. Inoltre, sempre su MC, c'era la lettera di un ragazzo che chiedeva se qualcuno avrebbe mai realizzato un 64 Simulator per Amiga. Io credo che sarebbe un'idea magnifica, inoltre per la Commodore sarebbe un grande vantaggio poichè molti possessori di C 64 passerebbero con facilità al sistema superiore.
2) Che fine ha fatto la casa produttrice Cosmi dalla quale vengono ottimi titoli come Forbidden Forest, Atzec Challenge e Caverns of Khafka e la GCS (German Cracking Service) produttrice di Zaxxon, Cohen's Tower, ecc?

Marco Micozzi, Roma

P.S. Perché non recensite una volta al mese un gioco di vecchia data, tanto per ravvivare i nostri deboli ricordi.

Scusa se ho tagliuzzato un pò la tua lettera, ma agli altri quesiti cercheremo di rispondere nelle altre rubriche.
L'Amiga 500 é un riassemblaggio più che altro dal punto di vista del design dei precedenti modelli. Mentre il 1000 e il 2000 sono formati da un'unità centrale contenente tutta la parte elettronica e su cui erano montati i vari slot e il drive (2 nel modello 2000), da una tastiera tipo IBM e da un monitor dedicato, il sistema 500 incorpora in un unica unità CPU, drive e tastiera, e permette il collegamento diretto ad un apparecchio televisivo (possibile anche con i modelli precedenti, ma non in maniera diretta). Questo tipo di soluzione ha permesso di abbassare i costi di produzione, rendendolo più competitivo dei modelli precedenti. I problemi sembra siano limitati all'incompatibilità di alcuni programmi con il modello 2000.
Un 64 Simulator potrebbe anche essere una buona idea, ma non vedo perché la possibilità di far girare i programmi del C 64 su Amiga dovrebbe incentivare gli attuali sessantaquattristi. A parte i problemi di differenza dei supporti (l'Amiga utilizza dischi da 3 pollici e mezzo, mentre il 64 usa i floppy da 5 e un quarto), e quindi di trasferimento dei file, e non calcolando un'altra decina di problemini che mi vengono in mente pensando ad una cosa del genere, non vedo perchè usare questo popò di 16 bit per simulare "la vecchia gloria". L'unico vantaggio potrebbe stare nella possibilità di vendere il 64 e raggranellare qualche soldo, ma penso che a quel punto debba essere la vostra coscienza a guidarvi...
La Cosmi e la GCS non sono case produttrici di software, ma marchi di pirati che agivano, soprattutto i tedeschi, agli albori degli home computer. Non so che fine abbiano fatto, probabilmente sono diventati ricchi e ora vivono in un'isola dei Caraibi.
Infine siamo d'accordo su un'operazione revival di "vecchi, ma classici", e ci farebbe anche piacere riparlarne, ma ci servirebbe un pò di spazio in più...

Per un problema di smistamento della posta vi preghiamo di intestare le lettere contenenti le vostre pagelle a: ZZAP! Pagelle.
L'indirizzo é naturalmente il solito.

MASTERTRONIC PRESENTA:
M1-GUN
TM
IL RIVOLUZIONARIO JOYSTICK
ADATTO ANCHE PER MANCINI
L'ARMA VINCENTE PER
"SCONFIGGERE" QUALSIASI
VIDEO GAME
IL PREZZO? SOLO L. 29.000

CALIFORNIA GAMES

Epyx, cassetta L.18.000, disco L.25.000. Per C64.

● L'ennesimo gioiello nella serie *Games* della Epyx.

Dopo avervi dato l'opportunità di partecipare a sport "stagionali" in *Summer* e *Winter Games*, e di spaziare da un paese all'altro con *World Games*, la Epyx vi offre la possibilità di andarvene in California per prendere parte ad alcuni degli sport più "a la page" del momento.
California Games é il quinto nella serie dei Games, e consta in sei nuovi eventi sportivi. Nello schermo delle opzioni ritroverete subito la classica impostazione dei giochi della Epyx. E' prevista la partecipazione di otto giocatori che possono cimentarsi in tutte le specialità o in alcune a scelta o far pratica e non manca la tabella dei record (la versione su disco registra automaticamente le migliori prestazioni per i posteri).
All'inizio della competizione i giocatori inseriscono il loro nome e scelgono lo sponsor (ce ne sono nove, tra i quali Casio e Kawasaki), prima di buttarsi nella gara.

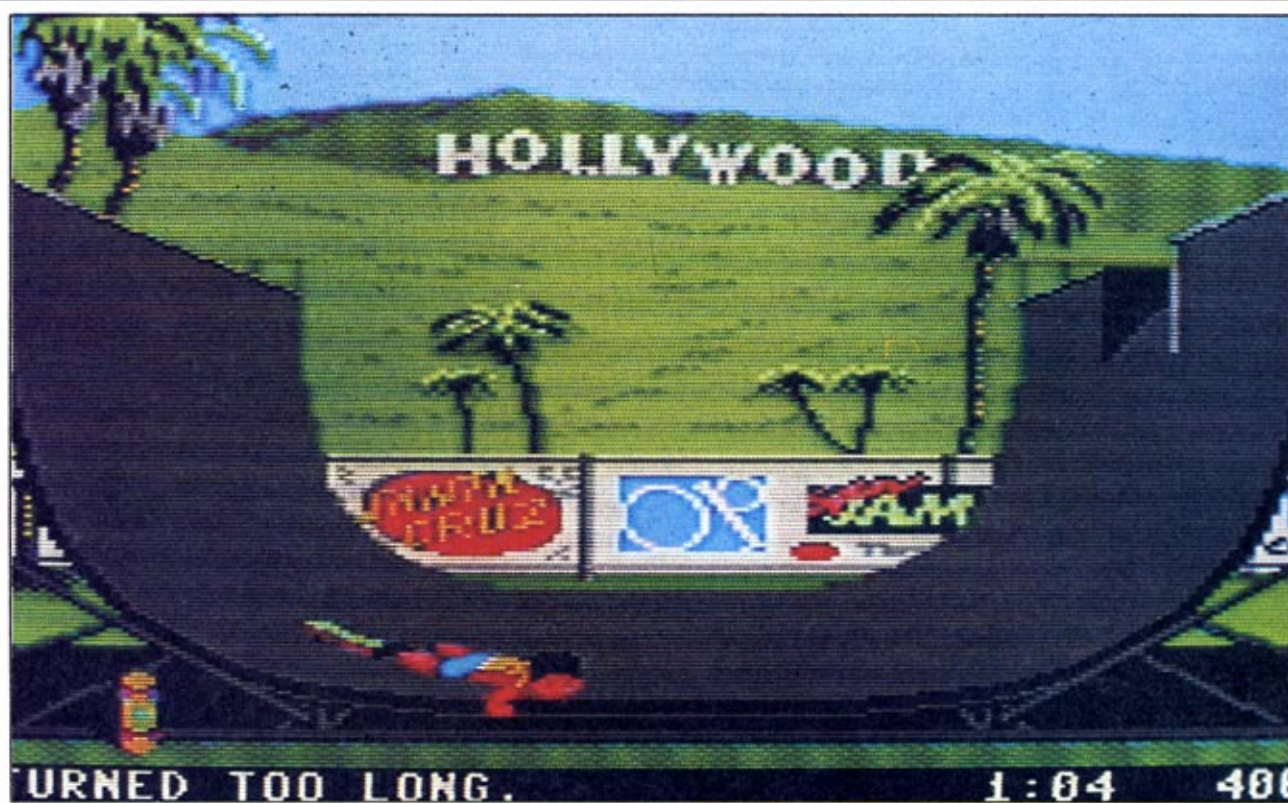
SURFING

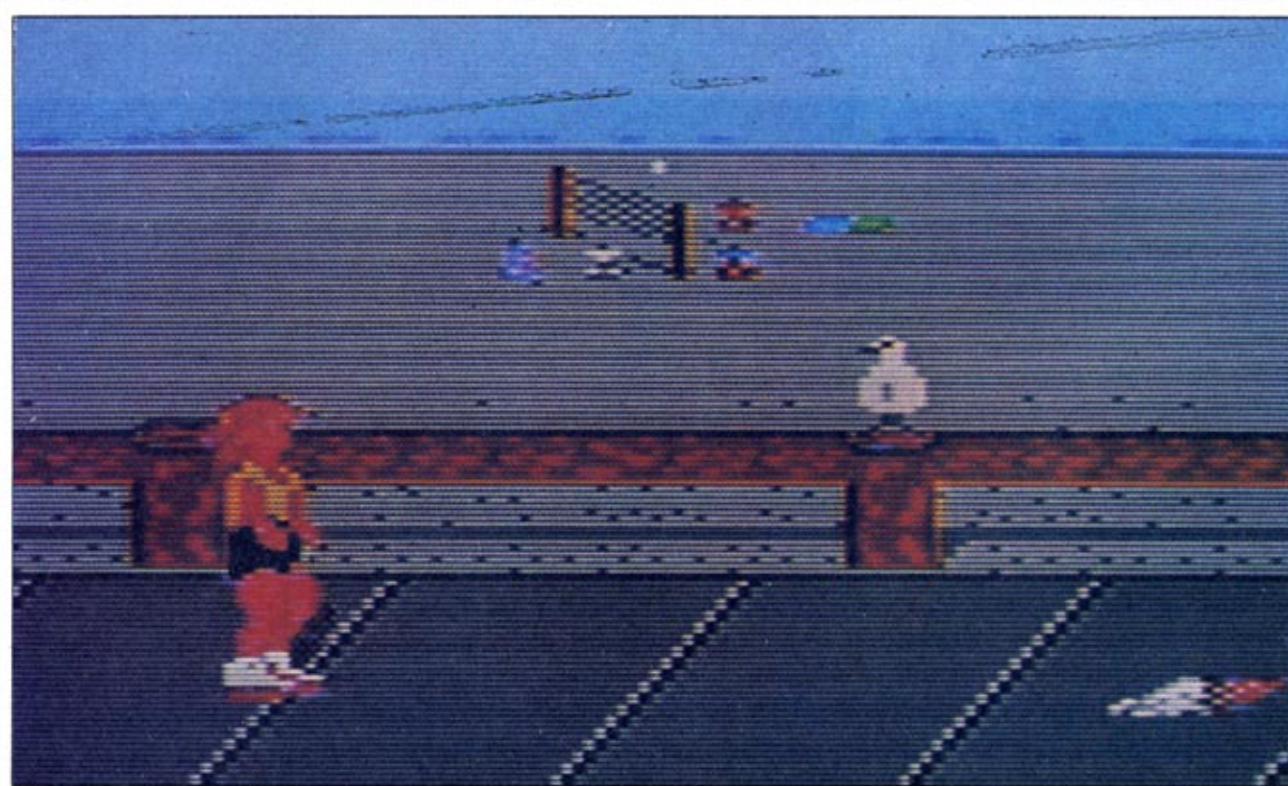
Lo sport del Re (autoproclamatosi tale) delle Hawaii, il surf, é praticato su tutta la costa della California. Ora potete fendere le onde, attraversare i cavalloni e fare le peggio evoluzioni senza bagnarvi i piedi. Lo schermo mostra il vostro surfista sdraiato sulla tavola sul bordo dello spumeggiante cavallone, pronto a balzare sull'onda giusta. Premendo il pulsante di fuoco vedrete il surfista alzarsi e cominciare la sua cavalcata. Scopo della prova é quello di cavalcare l'onda il più a lungo possibile cercando di passarci sotto. Muovendo il joystick si controlla la direzione della tavola e tenendo pigiato il pulsante di sparo si possono compiere virate strette e rallentare la tavola, permettendo all'onda di crescere e a voi di passare attraverso il "tubo" che viene a formarsi.
"Wipe Out"(letteralmente "cancellato") é il termine usato per definire la separazione prematura del surfista dalla tavola. Questo succede quando bordeggiate troppo lontano dalla base dell'onda e quando rimanete intrappolati nel "tubo". La cavalcata dura un minuto e mezzo e alla fine dei vostri sforzi un gruppo di abbronzati tipi da spiaggia alzeranno le palette con i voto e saprete quanto avete totalizzato.

E' un fantastico gruppo di giochi! Sei eventi pieni di divertimento e di sole, pronti per essere giocati tutte le volte che accendete il computer.E' terribilmente bello che tutte e sei le prove siano d'altissima qualità, tanto che il problema diventa quale scegliere per prima. Anche in termini puramente tecnici, la Epyx ha fatto in modo di superare i suoi già alti standard: le immagini e i suoni generati dal programma creano un'atmosfera incredibile. Il multiload della cassetta può causare qualche mal di testa, ma la quantità di divertimento che si riceve é talmente alta da far apparire questo inconveniente un'inezia. California Games é un effettivo progresso nella serie delle simulazioni sportive della Epyx, e merita sicuramente le migliori raccomandazioni.

FLYING DISK

In uno stupendo parco vicino ad un lago, la gara di frisbee impegna due persone, un lanciatore e un ricevitore. L'obiettivo é passare il disco al ricevitore con la maggiore precisione possibile. Il punteggio é assegnato in base al tipo di ricezione: in corsa, in tuffo o sopra la testa, e meno passi. fa il ricevitore per prendere il disco, più il lancio é riuscito. Ogni giocatore ha tre tentativi per lanciare e ricevere il disco.

Questi ultimi mesi sembra stiano ripagandoci della scarsità di Medaglie d'Oro lamentata in quest'anno, e così ecco che arriva la Epyx con California Games. La software house americana ha esagerato superando se stessa e le limitazioni del C64, per mettere in piedi un'altra incredibile e piuttosto sfiziosa simulazione di sport. Se elencate tutte le superlatività scritte sulle precedenti realizzazioni della Epyx e le sommate potrete arrivare a metà strada nel descrivere California Games. L'animazione e la grafica sono ancora di più senza pari, e le sei gare separate si fondono perfettamente a formare un unico imbattibile complesso. Per la cronaca il mio preferito é il surf: divertente da giocare, rilassante da vedere e senza falle nell'implementazione. L'adoro.

HALF PIPE

Diventa il più grande fenomeno su quattro ruote in questa specialità "estrema" dello skateboard! La pressione del pulsante di fuoco invita lo skater ad uscire dalla rampa di partenza sulla sommità del "mezzo condotto". Muovendo il joystick su e giù si accelera lo skateboard che oscilla sulla pista, e una combinazione di movimenti a destra e a sinistra con la pressione del pulsante di fuoco provocano una curva, aerea, di calcio o sul palmo della mano, a seconda della posizione dello skateboard sul condotto quando viene mosso il joystick. Un buon tempismo é essenziale durante le manovre, sennò lo skater cade e viene "cancellato". Il giocatore ha a disposizione un minuto e 15 secondi o quattro tentativi per fare più "numeri" possibile. Dateci dentro e provate a scuotere il condotto tanto da provocare un terremoto.

ROLLER SKATING

Il lungomare (forse lì si dice lungoceano) é il posto più pericoloso per fare una passeggiata, e gli schettinatori californiani non si fermano davanti a niente.

Andare da un capo all'altro del lungomare mantenendo il sangue freddo e facendo evoluzioni é il compito che vi aspetta in questa sezione del gioco. La vostra controfigura femminile sullo schermo parte dal limite sinistro della passeggiata e deve attraversarla per tutta la sua lunghezza evitando crepe sul marciapiede, ciuffi d'erba,vecchie paia di scarpe di tela e i palloni che volano dalla spiaggia. Il movimento continuo del joystick muove le gambe della schettinatrice, mentre premendo il pulsante di sparo la si fa librare nell'aria. Facendo la "trottola" si conquistano punti extra e saltare gli ostacoli in trottola fa guadagnare punteggi ancora più alti.

TEST

Certe volte odio la Epyx. produce qualcosa che sembra imbattibile come World Games, e usate tutti i superlativi del vostro repertorio per descriverne l'originalità. E poi, un anno dopo, realizza California Games, per fare sfacciatamente qualcosa che nessuno ha fatto prima...e tira fuori un prodotto ancora migliore!
La giocabilità é di gran lunga la migliore della serie dei Games, e mostra (e fate meglio a crederci) una migliore grafica e animazione con più intensità e varietà di prima. Non crediate di raggiungere alti punteggi in poche partite. Tutti i giochi, specialmente la corsa in BMX, la Foot Bag e le due gare su "rotelle", richiedono un sacco di allenamento prima di cominciare a fare un pò di punti. California Games é attualmente l'apice dei giochi sportivi su computer. Raccomandarlo é una formalità.

BMX BIKE RACING

Il deserto californiano é teatro della più dura tra le prove della serie: la corsa con biciclette BMX. Seduti sulla vostra bici polverosa in cima alla prima rampa, dovete completare un percorso che si estende sulla destra dello schermo in due minuti o meno. Siete giudicati in base ai "numeri" compiuti e alla loro durata, e dei punti bonus vengono assegnati per il tempo rimasto a corsa completata. Ci sono una serie di salti, ruscelli e irregolarità del terreno che vanno superate e che, come rocce, pneumatici e tronchi, possono sbalzare il ciclista distratto. Ogni giocatore può incappare in tre cadute "lievi" (ad esempio, scivolando su un oggetto e tombolando dalla bicicletta) o in una caduta "seria" (quando un'evoluzione va male e cade di testa).

FOOT BAG

Ogni californiano possiede una foot bag, altrimenti conosciuta come hackysack. Si tratta di piccole borse a forma di bacello coperte di pelle che vengono sempre portate appresso e usate nei momenti di noia, come quando si fa la fila per affittare il windsurf. Questa volta l'obiettivo é di far numeri da giocoliere con la borsa per un minuto e un quarto, usando solo la testa, le ginocchia e i piedi. Lo schermo mostra il giocatore visto di fronte che si muove a destra e a sinistra, salta e gira su se stesso. Quando si preme il pulsante di fuoco il giocatore calcia la palla in aria. Quando la palla ricade si deve premere il pulsante per ricalciarla. Tempismo e posizione sono fondamentali: il giocatore fa del suo meglio per tenere la palla in aria, ma se é troppo lontano, calcia troppo presto o troppo tardi, perde.
Si guadagnano punti tenendo la palla in gioco più a lungo possibile e vengono assegnati punti extra per le acrobazie (come girare su se stessi tra due calci).

PRESENTAZIONE 96%
Un superbo spiegamento di opzioni, manca solo un restart. Il multi load della cassetta é lungo, ciò nonostante funziona bene.

GRAFICA 97%
Impareggiabili animazioni e ambientazioni.

SONORO 84%
Un motivo diverso per ogni evento ed effetti "che creano un'atmosfera"...

APPETIBILITA' 98%
Giocabile all'istante, si riprende di continuo.

LONGEVITA' 96%
Sei eventi brillanti, che combinano intensità di gioco e varietà: potete abbattere record per mesi.

GLOBALE 97%
L'Epyx supera se stessa un'altra volta con un'incredibile simulazione sportiva.
Da non perdere.

ROAD RUNNER

US Gold, cassetta L.18.000, disco L.25.000. Per C64, Spectrum, Amstrad.

Beep! Beep! Ecco a voi il più veloce e pazzesco pennuto del mondo, il supersonico Road Runner, nel suo arcade game. E proprio come nella serie di cartoni animati, al suo disperato inseguimento c'é Wile E Coyote dal naso a punta e dalle zampe piene di vesciche, intenzionato a farsi un bell'arrosto di Road Runner per pranzo.

Il giocatore controlla Road Runner che deve sfuggire alle sbavanti attenzioni dell'orribile segugio. Può facilmente seminarlo, ma il lupo della prateria é un convinto carnivoro e non smetterà mai di inseguire il suo avversario a piedi, in pogo, skateboard e skateboard a reazione.

Amo il gioco da bar, e la versione per 64 é la più vicina all'originale. La grafica e il sonoro sono ben fatti e la costruzione del gioco é decisamente simile. L'unica cantonata é l'incredibilmente palloso sistema di caricamento.Si trascorrono lunghe, lunghissime attese tra un livello e l'altro e bisogna aspettare anche quando finisce il gioco. La versione su disco é una grande pensata, e interrompe il gioco solo per alcuni secondi. Se possedete un drive e amate Road Runner compratelo senza esitazioni, mentre anche i più pazienti possessori di C2N dovrebbero pensarci su un attimo.

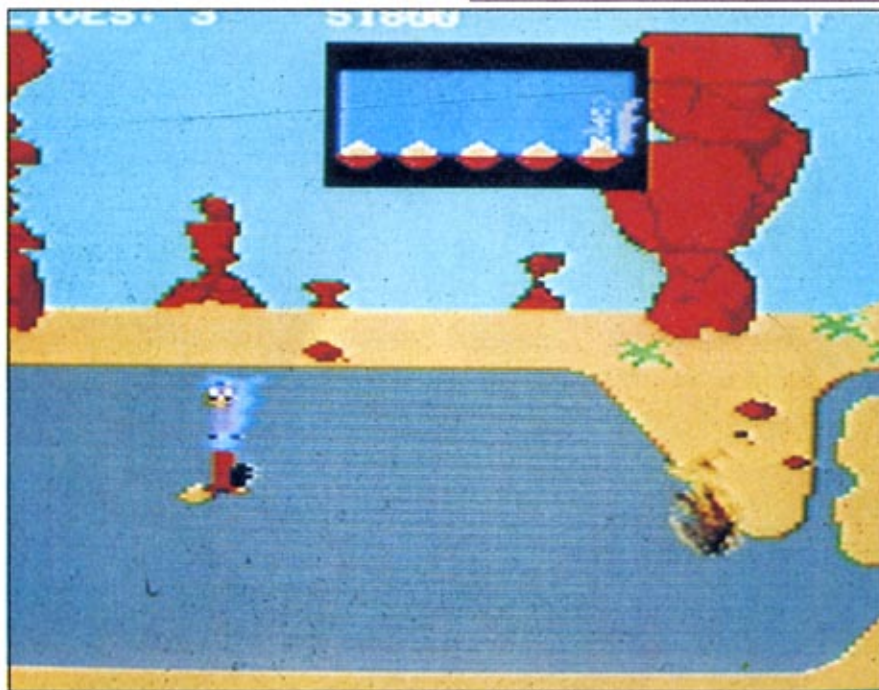
Il gioco di svolge su 12 livelli a scorrimento orizzontale, con Road Runner che schizza a destra e a sinistra e completa un livello raggiungendo un punto definito. Wile E gli sta alle calcagna provando ogni trucco del suo repertorio per catturare la sua preda. Road Runner ha cinque vite e ne perde una ogni volta che Wile E mette le zampe su di lui.

Ma anche la supervelocità ha i suoi svantaggi perché consuma le sue forze in breve tempo e l'unico modo per recuperarle é raccogliere i mucchietti di semi che sono sparsi sul percorso. Road Runner sviene per la fame se perde 5 semi, e Wile E può raggiungerlo in tutta tranquillità. Alcuni semi non sono quello che sembrano, contengono limatura di ferro. Quando questa giunge nello stomaco di Road Runner, Wile E usa la sua potente calamita per rallentarlo.

Camion, valanghe, precipizi e mine che compaiono negli ultimi livelli rappresentano pericoli mortali.

Se stavate aspettando un'esatta replica della versione da bar di Road Runner é il vostro momento. Sfortunatamente, questo rappresenta il suo difetto maggiore, lo stesso di cui mi sono lagnato per la versione "in piedi".

La struttura é quella di un semplice gioco di inseguimento che, anche se ben fatto, non rappresenta lo "stato dell'arte" tra i videogiochi del genere.

Detto questo si tratta di una conversione estremamente competente, soprattutto nell'animazione. Anche la musica é grande e crea una crescente sensazione di panico. I possessori di registratori saranno rammaricati nel sapere che il sistema a multi caricamento é il peggiore che io abbia mai visto. Un altro punto discutibile é il fatto che la partita inizia appena il livello é stato caricato. Se vi fate cogliere impreparati, Wile E parte come un treno e vi cattura prima che possiate reagire!

Ma lo sono anche per Wile E, e se Road Runner riesce a farlo cadere nelle trappole, guadagna punti extra.

Altre caratteristiche sono la vernice invisibile versata sulla strada, che rende invisibile il personaggio che la tocca, e la limonata che deve essere bevuta per guadagnare punti bonus.

Un bonus viene assegnato anche quando Road Runner facendo la gallina si lascia avvicinare dal suo testardo inseguitore e riparte a razzo facendogli le linguaccie! Beep! Beep!

CASSETTA

PRESENTAZIONE 67%
La mancanza di opzioni e il lento e penoso caricamento rovinano un prodotto altrimenti brillante.

GRAFICA 80%
Fondali colorati, e con scorrimento fluido, e sprite ben animati catturano in pieno il sapore sia del cartoon che dell'arcade originale.

SONORO 79%
Quattro motivetti tosti e grandi effetti sonori.

APPETIBILITA' 71%
Abbastanza giocabile, ma le lunghe pause tra i livelli sottraggono parte del divertimento.

LONGEVITA' 57%
Un "pieno" d'azione per tutti i 12 livelli, ma con questo multi-load ci vuole la pazienza di un santo.

GLOBALE 69%
Una conversione molto competente e giocabile, malamente rovinata da un sistema di caricamento inadeguato.

DISCO

PRESENTAZIONE 77%
Nessuna opzione, ma ciò nonostante è brillante e fluido.

GRAFICA 80%
Vedi Cassetta.

SONORO 79%
Vedi Cassetta.

APPETIBILITA' 80%
Subito giocabile e divertente.

LONGEVITA' 74%
Didici livelli di crescente dura azione che possono catturare l'attenzione del più duro pirata della strada.

GLOBALE 74%
Una conversione competente e giocabile molto simile all'originale.

TEST

OINK!

CRL, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64

Il popolare giornale di fumetti inglese "Oink!", basato sulle avventure di alcuni maialini giornalisti e di altri strani personaggi ha generato un gioco elettronico, appropriatamente intitolato **OINK!**

Seguendo le orme da zampone dell'editore Uncle Pig dovete preparare la prossima edizione del fumetto raccogliendo le tavole disegnate per riempire le pagine della rivista suina. Le tavole si ottengono giocando a tre sub-giochi i cui punteggi contribuiranno all'eventuale completamento della rivista.

La pagina dei 'titoli' mostra l'attuale stato del gioco, consentendo al giocatore di distribuire le tavole appena ottenute tra le nove 'pagine' del giornale. Le tavole includono umoristici frammenti dei dialoghi tra i personaggi principali del fumetto che può essere letto se e quando viene ultimato.

Si accede ai tre sub-giochi dallo schermo dei titoli e il programma vi consente di lasciare un gioco, giocarne un altro e poi ritornare al primo mantenendo intatti la posizione e il punteggio.

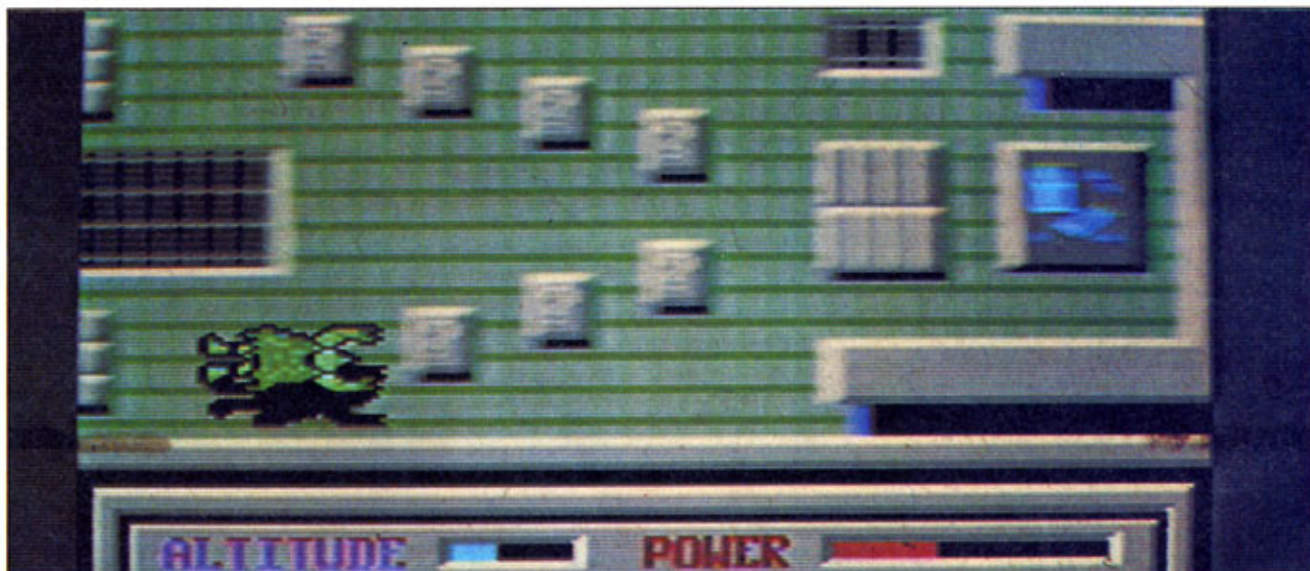
In *Pete's Pimple,* la pustola infetta affronta 12 schermi pieni di mattoncini in stile **Breakout**. Dai lati dello schermo appaiono degli alieni che vanno distrutti utilizzando la 'sputafuoco' incorporata.

Nel secondo sub-gioco guida te *Rubbishman* attraverso sei zone pericolose distribuite su 100 schermi. L'eroe ammantato affronta ogni sezione sparando agli ostacoli che incontra sul suo cammino, evitando gli oggetti indistruttibili e volando sopra o sotto gli ostacoli bassi. Alla fine di ogni zona il nostro eroe deve superare le forche caudine di spazzatura volante, sparandogli contro o evitandola.

Nell'ultimo sub-gioco, *Tom Thug* corre sulla sua *Thugmobile* per un labirinto infestato di alieni. Deve raccogliere dei mattoncini contenenti vite extra, punti o tavole e chiavi che gli consentono di proseguire. Il suo cammino è ostacolato da zombi e mine a ricerca calorica: si possono fermare temporaneamente con la 'sputafuoco' di Tom.

Si vincono altre tavole incrementando il punteggio dei tre giochi e il gioco finisce quando si completa

Se il foruncolo di Pete colpisce il punto interrogativo si vince un bonus.

In alto, Rubbishman *affronta il velocissimo corridoio della spazzatura*
Sotto, all'interno della Thugmobile, *Tom si apre la strada per la preziosissima chiave*

Se ci fosse un premio per il *tie-in* più strano dell'anno Oink! potrebbe vincerlo. I *tie-in* si possono giudicare o come giochi in se stessi o in relazione al soggetto da cui sono tratti. Un buon *tie-in* deve unire le due cose, ma Oink! segna dei punti solo nel primo caso. Il legame con il fumetto è tenue: Pete's Pimple come palla da Breakout e Tom Thug come sfera caccia-zombie sono tra i personaggi meno ispirati visti in un *tie-in*, ma entrambi i giochi sono, di per sé, molto giocabili. La parte in cui bisogna colorare le pagine è abbastanza coinvolgente, ma anche qui l'umorismo del fumetto non è ben trasferito. Non è un cattivo acquisto ma ancora una volta ci ritroviamo con un *tie-in* che non soddisfa le aspettative.

OINK! è uno dei più strani fumetti apparsi recentemente in UK e il gioco sembra seguirne le orme nel mondo del gioco elettronico. Come succede realmente nella preparazione di un giornale, questo gioco richiede una totale concentrazione negli ultimissimi giorni prima della chiusura e quindi l'azione è particolarmente coinvolgente (se non snervante). I tre sub-giochi sono ben presentati, colorati superbamente e con dei begli sfondi in bassorilievo.

Questo è un altro misero *tie-in* dato che ha ben poco a che vedere con l'omonimo fumetto, se non per i nomi dei personaggi. Ma se lo si considera come gioco in sé, Oink! ha molto da offrire. Il disegno in bassorilievo è uno dei più raffinati che abbia mai visto, l'uso del colore è superbo e anche l'animazione è buona. I sub-giochi sono abbastanza belli: il mio preferito è *Rubbishman* che è insidioso e irresistibile. Anche se non conoscete il fumetto (o forse proprio per questo) vale la pena acqui-

PRESENTAZIONE 92%
Superba per molti aspetti ma leggermente rovinata dall'impreciso sistema di controllo di Tom Thug.

GRAFICA 89%
Superbo lavoro in basso rilievo anche se alcuni sprite sono poco fantasiosi.

SONORO 76%
La schiera di eccellenti effetti sonori compensa della mancanza di una colonna sonora.

APPETIBILITA' 75%
I tre sub-giochi attraggono immediatamente ed è abbastanza facile farsi tirar dentro.

LONGEVITA' 78%
Riuscire ad arrivare in tempo alla scadenza di chiusura è impegnativo e i giochi sono sufficientemente attraenti da essere giocati in ogni momento.

GLOBALE 84%
Forse deluderà i seguaci del fumetto, ma resta un gioco suinamente bello.

MILK RACE

Mastertronic, cassetta L.5.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum e Atari

La 'Milk Race' è la famosa 1000 miglia ciclistica da Newcastle-Upon-Tyne a Londra. Questa simulazione "ufficiale" vi dà diretto controllo di uno dei 85 partecipanti, che dovrà pedalare per 13 tappe.
La gara si svolge su una strada a scorrimento orizzontale e la vostra bici si può muovere trasversalmente da un lato all'altro per evitare le buche, gli altri corridori e la macchina del direttore di corsa. Venire in contatto con uno qualunque degli ostacoli disarciona il cor-ridore che perde del tempo prezioso per ritornare in sella.
La bici ha 12 rapporti e più questi è elevato più aumenta la velocità. I rapporti alti però diminuiscono l'energia del ciclista, rappresentata da una barra che si rimpicciolisce fino a scomparire. L'esaurimento completo della barra porta a un ritiro anticipato, ma si possono rimpinguare le proprie energia toccando le bottiglie di latte che appaiono a lato della strada.
Bisogna preoccuparsi anche del tempo. Alcune tappe sono a cronometro: se non le si completa prima che il timer raggiunga lo zero, la corsa finisce prematuramente. Si guadagnano dei punti per la distanza percorsa in ogni tappa e si riceve un bonus se la si porta a termine. Vince chi impiega il minor tempo a completare l'intera corsa.

Con Milk Race la Mastertronic riporta i giochi di corsa alla versione più semplice. La prima impressione non è favorevole: i ciclisti mal animati, la ridicola macchina del direttore di corsa e i fondali sono veramente deprimenti. Anche la seconda impressione non è particolarmente favorevole: la gara non è eccitante ed è proprio noioso essere sempre spiaccicati da dietro quando si sta accellerando per partire.
Il controllo del joystick è misero e l'azione ripetitiva annoia dopo un paio di sedute. Se volete un buon gioco di ciclismo prendete Tour de France dell'Activision: è dieci volte meglio di questo!

A prima vista i rozzi ciclisti e i fondali in stile Lego di Milk Race non stimolano molto la fantasia ma una volta che la corsa è iniziata tutto scorre con fluidità e, anche, rapidità. Purtroppo ci sono troppi particolari che non consentono di prendere seriamente il gioco: la rilevazione di collisione ha una legge tutta sua e semba che ogni tappa abbia una durata del tutto casuale. L'autore non sembra neanche avere la minima conoscenza dei rapporti dato che potete andare in salita in rapporto 12 continuando ad andare a 50Km/h!

Questa gara di ciclismo non è per niente entusiasmante.
E' vero che ci sono uno o due tocchi che rendono il gioco carino, come la folla gira la testa per vedere i corridori che passano, ma questo in effetti non aggiunge niente alla giocabilità, che è disperatamente carente.
La cosa che ho trovato più frustrante è che dopo essere caduti dalla bici, esservi sgraffiati le gambe e essere rimontati di nuovo in sella ci sono buone probabilità che la macchina del direttore di corsa o un altro ciclista vi ributtino immediatamente giù. Milk Race è un misero *tie-in*, difficile da giocare e per niente stimolante: dimenticatelo!

PRESENTAZIONE 65%
Informativa, ma le informazioni su schermo sono confuse.

GRAFICA 42%
Il fluido scrolling è rovinato dai miserrimi sprite e fondali.

SONORO 64%
Un piacevole ma non incisivo motivetto accompagna il gioco.

APPETIBILITA' 42%
E' facile farsi prendere ma l'azione è poco interessante.

LONGEVITA' 29%
Bastano poche partite per stufarsi del gioco.

GLOBALE 34%
Non riesce a far proprie l'eccitazione e la tensione di una gara.

TEST

BARBARIAN

Psygnosis, disco L.59000, mouse. Per Atari St, Amiga,

Un altro **Barbarian**? Tranquilli, questa è tutta un'altra storia e, ragazzi, che storia!.

Barbarian è la più recente produzione della Psygnosis, software house di Liverpool fondata da alcuni ex programmatori della vecchia Imagine.

Questa equipe si è segnalata per l'accuratezza con cui ha sempre realizzato i propri prodotti. Pochi titoli ma buoni, si potrebbe dire, un po' come nello stile dei grandi musicisti, che pubblicano i dischi solo quando si sentono ispirati e non per assolvere al contratto con la casa discografica.

I programmatori della Psygnosis si sono dedicati esclusivamente ai computer a 16 bit e finora hanno pubblicato **Deep Space**, **Brataccas** e **Arena**.

Hegor è il barbaro protagonista di questa avventura dinamica. Un vero professionista nel tagliare a fettine i malvagi. Tecnica, coraggio e trucchi del mestiere gli sono stati insegnati fin dall'infanzia da suo padre Thorn. Il nostro guerriero ha un sogno segreto: sconfiggere il malvagio Necron che da secoli terrorizza il mondo di Durgan.

Il gioco utilizza un originale sistema ad icone che permette di impostare i movimenti principali. Le icone sono allineate nella parte inferiore dello schermo e permettono di muovere il guerriero nelle quattro direzioni, farlo saltare, correre, fermare, combattere, difendersi o, nei casi estremi, scappare. Per dare tutti questi comandi si punta il cursore a freccia sull'icona desiderata e si preme il pulsante sinistro del mouse. Premendo il pulsante di destra si accede ad una seconda serie di comandi che permettono di raccogliere gli oggetti, usarli ed abbandonarli. Altre finestrelle indicanti gli oggetti che si posseggono, il numero di vite, di freccie possedute ed il tempo impiegato completano questa seconda serie. Il gioco non ha un vero e proprio punteggio ma, come ogni avventura dinamica che si rispetti, al termine del gioco vi viene indicata la percentuale di avventura risolta. **Barbarian** inizia con il nostro eroe fermo in mezzo ad un prato. Due sono le direzioni possibili: sinistra o destra. Se prendete la prima subito cadrete vittima di una terribile trappola. Consigliabile quindi andare verso destra. Il viaggio di Hegor nel mondo sotterraneo è lungo e difficile e il nostro biondo e muscoloso eroe deve affrontare una serie di difficoltà sempre più impegnative: grossi energumeni, trappole mortali, animali mostruosi e altro ancora.

AR

Barbarian è uno di quei giochi pieni di fascino misterioso perché non si sa mai cosa ci aspetta al prossimo schermo. La grafica è stupenda e l'ani-mazione di Hegor non ha pari. L'unico appunto è che la collisione tra gli sprite va a volte un po' per conto suo. I 'cattivi' sono da incubi notturni e avrete il vostro bel da fare a risolvere l'avventura. Il programma ogni tanto non carica e altre volte si impianta mentre lo si gioca. Spero che sia un difetto della sola nostra co-pia, ma non ci giurerei. Ciò detto se amate menar fendenti a destra e man-

BMV

Ho trovato Barbarian molto affascinante e facile da giocare. Questo sistema ad icone è immediato e facile da usare. C'è però un difetto: i combattimenti alla spada lasciano poco spazio all'im-provvisazione. E' più che altro una questione di tempismo. Se date il comando di attaccare al momento giusto, bene, se no, addio Hegor. La grafica è però veramente ok e l'esplorazione del labirinto sotterraneo vi riserve-

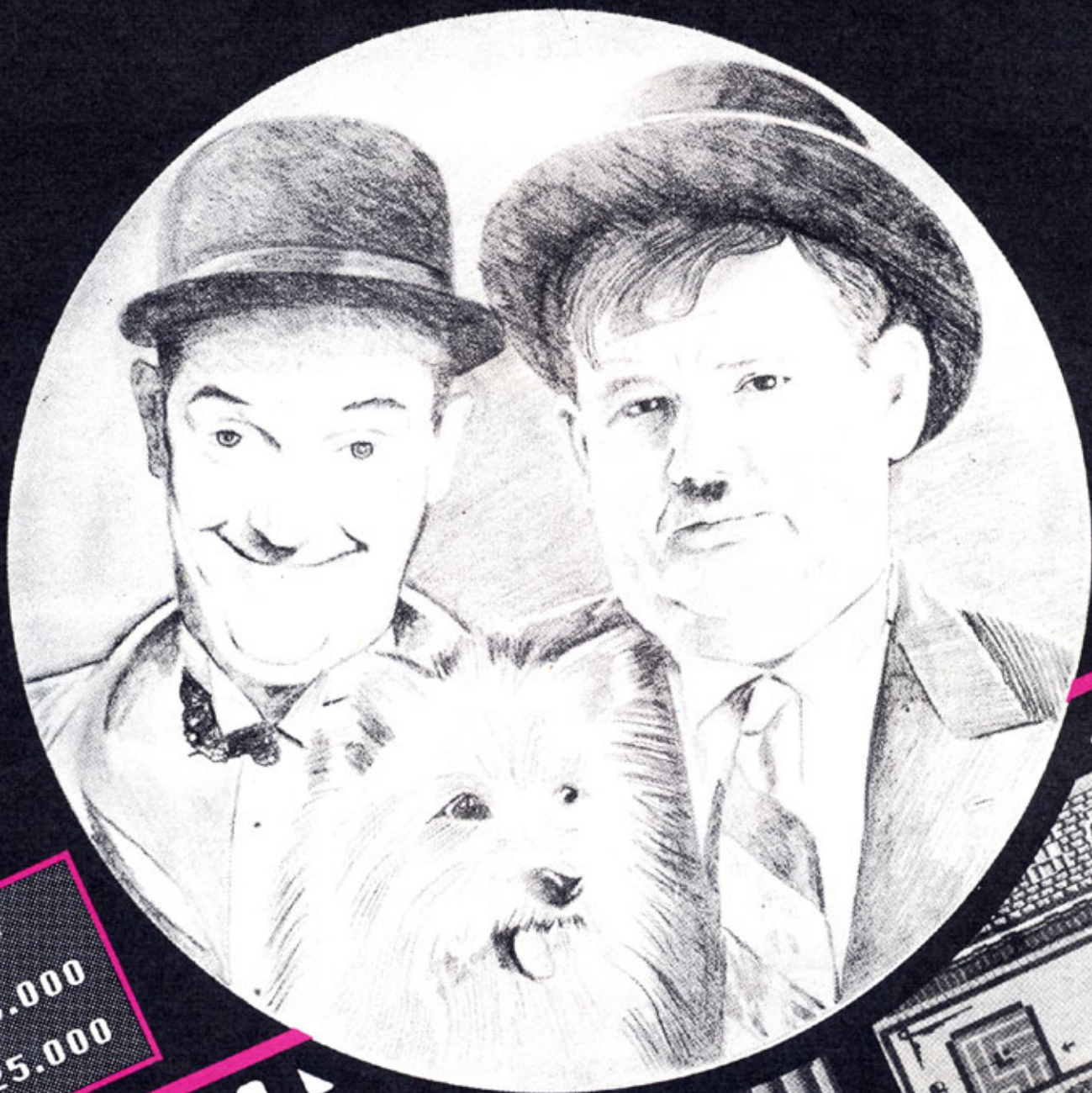
PRESENTAZIONE 69%
Una presentazione su schermo nient'affatto eccezionale, se si e-sclude il racconto introduttivo.

GRAFICA 97%
Splendida sotto tutti gli aspetti. Idem per l'animazione.

SONORO 70%
Un utilizzo esagerato e molte vol-te fuori luogo di effetti digitalizzati.

APPETIBILITA' 85%
Facile da giocare grazie al sistema ad icone.

LONGEVITA' 89%
Un duro impegno raggiungere il 100%

GLOBALE 81%
Un'avventura dinamica dall'atmosfera accattivante e dall'animazione eccezionale.

SLAP FIGHT

Imagine, cassetta L.18.000, disco 25.000, solo-joystick, per C64 e Spectrum

Il mondo di Orac, una volta felice, è ora un pianeta in stato di assedio perché dei diabolici alieni pretendono di dominarlo. Soli verso l'ignoto, pilotate l'ultimo Slapfighter in una missione senza ritorno contro l'invasione aliena.
Mentre passate attraverso le forche caudine dei nuovi abitanti di Orac, la sua superficie scrolla verticalmente sotto di voi. Mentre seminate distruzione tra le forze aliene, alcuni veicoli e costruzioni rilasciano una stella gialla. Raccoglietela e si accenderà la prima di una serie di otto icone: mano a mano che ne raccogliete altre si accenderanno in sequenza le rimanenti.
Ogni icona rappresenta un armamento o equipaggiamento extra. La prima vi dà Velocità Extra seguita da Laser Laterali, Estensione Alare (che aumenta la portata del fuoco), sistema Lancia Bombe a Lunga Gittata, Laser Anteriore, Missili a Ricerca Calorica e Scudi. Alle icone della Velocità e dell'Estensione Alare bisogna accedere rispettivamente cinque e tre volte se si vuole usufruire di tutta la loro efficacia. Contro certe aree della difesa aliena alcuni elementi sono meno efficaci quindi la seconda icona della serie va usata per ritornare al fuoco normale.
Alcuni equipaggiamenti hanno un effetto cumulativo, per esempio l'estensione alare aumenta la portata di fuoco dei missili calorici ma non quella dei laser.

Il vostro Slapfighter esplode se si scontra con uno dei velivoli alieni o se non riesce a evitare la grandine di proiettili che vi sparano contro. Quando questo succede perderete tutti gli armamenti raccolti e le icone collezionate, rimanendo col vostro Slapfighter nèllo stato iniziale.

Sembra che io sia l'unico in redazione ad avere riserve su questo gioco. Posso capire il suo fascino: è ben programmato, è bello da vedere e si gioca con fluidità, ma non offre niente di nuovo. Le ondate di attacco aliene seguono uno schema preciso e se non riuscite a collezionare il numero sufficiente di stelle prima che lo schermo si riempia di proiettili andrete incontro a morte sicura. Slap Fight è uno di quei giochi in cui arrivo solo fino ad un certo punto, e questo mi frustra terribilmente. Detto ciò, per gli appassionati, può essere

Una conversione da *coin-op* bella quasi come l'originale non succede spesso di vederla qui negli uffici di Zzap! ed è un piacere ricevere un gioco come questo. Non ci si può sbagliare con Slap Fight: **grafica, sonoro e azione di gioco ci sono tutti e sono bellissimi. L'azione si fa veramente frenetica e alle volte è difficilissimo far fronte alla situazione. Per questo è facile rischiare di venire uccisi quando si seleziona un armamento aggiuntivo nel mezzo della battaglia (soluzione della redazione: mettete un joystick per terra e schiacciatelo col piede quando volete selezionare l'armamento extra ... brevetto J. Rignall).**

Sono sempre disposto a passare un tranquillo pomeriggio a commettere 'spriticidi' e Slap Fight **è il migliore spara-e-fuggi a scorrimento verticale degli ultimi tempi. La grafica è eccellente: piena di profondità e precisione. Anche le forze aliene sono ben fatte e si muovono con fluidità anche se gli sprite più grandi tendono leggermente a sfarfallare. E' molto divertente e c'è azione sufficiente a tenervi incollati allo schermo TV per un paio di settimane.**

PRESENTAZIONE 58%
Mancano il restart, la pausa e il modo a due giocatori, in genere presenti in questo tipo di gioco.

GRAFICA 81%
Graficamente bello soprattutto per i bei fondali e i veicoli alieni molto realistici.

SONORO 59%
Un allegro ma inadatto motivetto accompagna il gioco con deboli effetti sonori. Buona la colonna sonora dello schermo di caricamento.

APPETIBILITA' 70%
La difficoltà iniziale è alleggerita dalla raccolta di armamenti extra.

LONGEVITA' 82%
E' pieno di alieni da trucidare e di strada da percorrere.

GLOBALE 80%
Una superba conversione arcade e un bellissimo spara-e-fuggi

MAX TORQUE

Bubble Bus, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera, per C64.

Max Torque vi mette sul sellino di una potente moto 500cc due marce per affrontare i corridori controllati dal computer in una gara a sei manche.

All'inizio dovete scegliere il guidatore tra una lista di sette partecipanti, ognuno dei quali ha differenti abilità: Bill Bullet, per esempio, può andare a una velocità massima di 250 mph ma la sua moto è molto meno manovrabile di quella di Jack Flash che raggiunge una velocità massima di 190 mph.

Dopo aver scelto il corridore inizia la gara e lo schermo mostra l'azione vista leggermente dall'alto. Un segnale sonoro e il verde segnano la partenza e un cronometro da 60 secondi inizia a scandire il tempo. Se si raggiunge la fine della manche l'orologio si riazzera, dandovi altri 60 secondi di tempo per affrontare quella successiva: se non ce la fate vi ritirerete anzitempo.

Durante la gara incontrerete altri corridori che, se vengono toccati, vi faranno rallentare. Anche le curve improvvise e contorte creano dei problemi in quanto la moto, per affrontarle, deve rallentare se non vuole uscire di strada e andare a sbattere contro la palizzata, con la conseguenza di perdere del tempo prezioso mentre vi rimettete in carreggiata.

Mano a mano che la gara progredisce nelle manche successive le curve diventano più strette e un maggior numero di concorrenti rende più difficile il procedere.

Anche se nón è eccezionale offre il brivido della gara. Il personaggio principale è stupendo ma è un peccato che i suoi avversari siano sprite monocromatici: se fossero stati tutti altrettanto dettagliati l'effetto complessivo sarebbe stato strabiliante. Ci vuole un po' di tempo per abituarsi al difficile sistema di comando ma la perseveranza ripaga col piacere di una bruciata velocissima su un percorso abbastanza convincente. Un altro elemento di disappunto è il lento sistema di frenata, ma ancora una volta la risposta sta nella perseveranza. I sette corridori aggiungono ulterire suspance a questo piacevole gioco di corsa che offre quel brivido che Enduro Racer **non era riuscito ad offrire.**

Il sistema di comando di Max Torque **è molto sensibile e richiede molta pratica prima che riusciate a coprire una qualunque distanza. La grafica è gestita bene, il percorso e i fondali si muovono con fluidità e realismo ma questo effetto è rovinato dai miseri personaggi. Non vi tiene col fiato sospeso, ma se volete una veloce (anche se non furiosa) corsa allora Max** Torque **non è male.**

Sbucciandosi il ginocchio Max Torque evita a mala pena l'incidente

La grafica di Max Torque **è eccellente, anche meglio di quella di** Super Cycle, **ma perde punti in giocabilità. E' molto difficile controllare la moto soprattutto perché lo sterzo non ritorna automaticamente in centro e quindi è difficile far progressi. Anche quando riuscite a padroneggiare il sistema di comando non provate la sensazione realistica di correre lungo un percorso. Credo che piacerà solo ai più fanatici appassionati dei giochi di corsa .**

PRESENTAZIONE 71%
Ci sono sette concorrenti tra cui scegliere ma il sistema di controllo è difficile.

GRAFICA 60%
I personaggi malamente definiti rovinano il look generale altrimenti piacevole

SONORO 28%
Il sonoro lamentoso non rappresenta per niente il rombo di un motore 500cc

APPETIBILITA' 65%
Il difficile sistema di comando richiede un po' di pazienza ma alla fine la perseveranza ripaga.

LONGEVITA' 71%
I sei percorsi offrono una dura sfida e la scelta dei concorrenti aggiunge attrattiva

GLOBALE 70%
Un gioco di corsa competente e divertente.

LES PASSEGERS DU VENT

Infogrames, Disco, L. 59.000. Per Msx II, Atari St.

N.B. Il gioco da noi provato era in francese, ma esiste anche una versione in inglese intitolata **Passangers on the Wind.**

Prendete un racconto di successo scritto e disegnato da uno dei fumettari più affermati d'oltr'alpe. Affidatelo al direttore di una nota software house francese che può con-tare su una equipe di programmatori e grafici di tutto rispetto. Aspettate sei mesi ed ecco che avete il primo fumetto interattivo per computer.

Questa super produzione è la prima di una serie di adattamenti da film, romanzi, fumetti e serie televisive promesse dalla Infogrames, la ditta francese che non finirà mai di stupirci. L'idea di realizzare un gioco tratto da un racconto è venuta a Bruno Bonnel, direttore della Infogrames ed appassionato di fumetti. Il progetto è piaciuto a Francois Bourgeon che ha dato il suo ok per il trasferimento in elettronica di uno dei suoi racconti più riusciti: **Les Passagers Du Vent**.

La storia è molto affascinante e vede coinvolti quattro personaggi: Isabelle la bruna, Mary la rossa, il marinaio Hoel e il medico Quentin.

Il prologo racconta di un marinaio bretone, Hoel, accusato ingiustamente di omicidio. Hoel fugge dalla Francia assieme a Isa, un'avven-turiera che in realtà è una contessa a cui è stato usurpato il titolo. Inizia così un'avventura tra le acque dell'oceano e del Mediterraneo fatta di passione e di azione. Il vostro compito è quello di fare gli attori/registi della vicenda impersonando di volta in volta uno dei quattro personaggi. Per fare questo bisogna uti-lizzare la finestra più piccola in basso a sinistra "clickando" sulla barra bicolore. A fianco una finestra più grande contiene i commenti dei personaggi e le varie possibilità di risposta. Queste ultime sono riconoscibili perché di colore blu. Sempre con una barra è possibile visionare le varie decisioni per poi scegliere quella che ritenete più giusta.

Il gioco è influenzato dalle vostre iniziative e il decorso dell'avventura dipende dalle vostre decisioni. **LPDV** è diviso in 10 capitoli ed è possibile salvare il gioco in qualsiasi momento. Indispensabile per vivere l'avventura è la lettura del fumetto che è incluso nella

Amate i fumetti e i videogiochi? Les Passagers du Vent **fa sicuramente al caso vostro. E' destinato ad occupare molte delle vostre ore libere perchè ogni capitolo deve essere osservato, sezionato ed eventualmente rigiocato. Infatti potete aver preso una delle tante strade possibili perdendo situazioni e immagini grafiche interessanti. Quindi salvate sempre, il fumetto, pardon il gioco, se volete godervelo tutto.**

Graficamente è bellissimo: non c'è che dire! Così come è bellissima e originale l'im-paginazione su schermo del gioco che riproduce molto bene lo stile grafico di un fumetto. Anzi forse è l'unico gioco che si ispira al mondo del fumetto che ha trovato la soluzione che più rispecchia quel legame tra grafica e testo tipica dei fumetti: e per di più è riuscito a inserire in questo legame anche l'azione di gioco che si svolge solo e unicamente all'interno stesso delle immagini. Ho avuto però l'impressione che non sempre le azioni del giocatore modifichino o determinino lo svolgimento della storia che sembra avere una soluzione predeterminata da ricercare per successivi tentativi. Vale però la

PRESENTAZIONE 91%
Oltre al programma il libro. Che cosa si vuole di più?

GRAFICA 98%
Eccezionale nella riproposizione della tecnica di Bourgeon.

SONORO 60%
Musica di atmosfera un po' noiosa.

APPETIBILITA' 85%
Splendida versione di un'affascinante fumetto.

LONGEVITA' 87%
Il viaggio e le emozioni sono assicurate ed è più coinvolgente della lettura di un libro, senza togliere nulla a Bourgeon.

GLOBALE 89%
Completa e appasionate. Una delle migliori produzioni.

AMAROUTE

Mastertronic, cassetta £ 7.500 , joystick o tastiera, per C64, Spectrum e Atari

La città di Amaroute è stata invasa dagli insetti e come unico ufficiale rimasto della Royal Army vi è stato affidato il compito di liberarla da questa minaccia entomologica. Al sicuro nel vostro veicolo corazzato 'Arachnus 4', entrate in ognuna delle 25 sezioni della città per far fuori gli insetti che li popolano.

Visto dall'alto, il paesaggio scorre mostrando palazzi, strade , e i vostri nemici, gli insetti. L'Arachnus 4 arriva completo delle ultime bombe inerziali che, quando lanciate, continuano la loro traiettoria fino a che colpiscono qualcosa. Questo vuol dire sia i palazzi che gli insetti: ma il governo di Amaroute preferirebbe che restasse in piedi qualcosa.

Ci sono tre tipi di insetti da cui guardarsi: i diligenti ma stupidi insetti operai, gli insetti esploratori che volano per la città a caccia di intrusi e la Regina: coordinatrice del suo esercito e ripoduttrice infaticabile il cui unico scopo è la produzione continua della sua specie.

Il vostro obiettivo è quello di distruggere la Regina dato che produce un insetto ogni volta che ne ammazzate uno. Date le sue immense dimensioni dovete usare una delle nuove "sup-a-bombe" che (come con le munizioni regolari) vi vengono date quando le richiedete. Un nuovo carico di bombe è stato depositato da qualche parte nella città e il vostro scanner di bordo indica la direzione in cui si trova. Lo scanner viene anche usato per rilevare la presenza di insetti rimasti nella sezione.

Solo quando la sezione in cui vi trovate è stato ripulita degli intrusi a sei gambe potete avanzare a quella successiva.

L'idea degli insetti invasori è una variazione ai soliti alieni, ma un'idea originale non basta a fare un buon gioco. Le vaste possibilità aperte da quest'idea rimangono intoccate; la scialba grafica e la completa mancanza di azione rendono Amaroute veramente noioso. La musica è carina e evocativa, ma ci vuole molto di più di una decente colonna sonora per farlo diventare un decente gioco economico. Lasciatelo perdere.

La confezione smagliante, la grafica e gli effetti sonori possono farvi credere che sia bello ma non fatevi ingannare. Dietro alla glassa esteriore c'è un interno pieno di bachi. Il sistema di guida è patetico e punta costantemente a degli insetti inesistenti fuori dell'area di gioco. Alle volte il programma si implanta anche! Ci sono le basi per un buon gioco ma i 'bachi' lo rendono ingiocabile.

Lo standard dei titoli della Mastertronic sta diventando un po' altalenante: per ogni buon titolo ce n'è uno brutto e questo è uno di quelli. Anche se a prima vista sembra carino questo gioco è troppo semplice e ripetitivo per attrarre l'attenzione di qualcuno, non parliamo di mantenerla. Girovagare su un desolato paesaggio in cerca di un ultimo insetto da far fuori non è proprio la mia idea di divertimento, e questo è ciò che vi ritrovate a fare fino alla nausea. Manca l'azione e quella che c'è non crea grande *suspence*. Quelli che cercano l'affare di questo mese nei titoli economici è meglio che guardino altrove.

PRESENTAZIONE 56%
Buone le istruzioni; le opzioni e le informazioni su schermo sono rovinate da un programma pieno di 'bachi'.

GRAFICA 54%
Insolita ... ma scialba, piatta e poco interessante.

SONORO 80%
Una colonna sonora evocativa e buoni effetti sonori.

APPETIBILITA' 65%
Il semplice sistema di comando vi fa subito venire voglia di giocare.

LONGEVITA' 29%
L'azione di gioco è noiosa e l'indicatore di direzione pieno di 'bachi' dissuaderanno molti dal cercare di portare a termine il gioco.

GLOBALE 39%
L'idea è buona ma è realizzata miseramente.

PLASMATRON

CRL, cassetta £ 18.000, disco £ 25.000, joystick o tastiera, per C64

Il Capitano Ford è uno dei tanti anonimi ufficiali dell'esercito dell'Impero. E' stato inviato sulla colonia imperiale di Loughton II, una volta disabitata, con il compito di identificare le forze aliene che si sono lì stabilite. A peggiorare le cose, il punto di uscita si trova dall'altra parte del pianeta e, tra questo e Ford, ci sono gli alieni. Il suo superiore considera Ford un soldato da sacrificare alla causa, ma Ford non è dello stesso parere.

Vestendo i panni del Capitano Ford iniziate la missione alla guida della vostra astronave 'Plasmatron', decollando dalle rovine di una città e il paesaggio desolato di Loughton II scrolla da destra a sinistra.

Un pannello di comando in fondo allo schermo dà le informazioni riguardanti le difese della vostra astronave e il tempo stimato di arrivo al punto di uscita, indicato sia da una barra che da un contatore digitale.

Le navicelle di attacco aliene entrano da destra e richiedono

Dopo aver giocato per un po' a Plasmatron **balza chiaramente alla mente la parola 'mediocre'. E' giocabile come la maggior parte degli spara-e-fuggi ma manca di qualunque miglioramento rispetto a precedenti giochi di questo tipo: e quindi non c'è una vera ragione per acquistarlo. La grafica è vistosa anche se alcuni degli schermi finali sono abbastanza piacevoli: specialmente quello con la cintura di asteroidi che richiede alcune finezze di guida. Il parallasse è ben fatto ma non aggiunge niente al gioco in quanto tendete a concentrarvi sull'azione piuttosto che sulla grafica.** Plasmatron **non è niente più che un competente ma poco ispirato *clone* di centinaia di altri giochi.**

Ci sono talmente tanti spara-e-fuggi di questi tempi che, per colpire, un nuovo gioco deve essere qualcosa di veramente speciale. Plasmatron **è uno spara-e-fuggi dei più comuni, con una grafica ordinaria e una chiara mancanza di giocabilità. In effetti c'è un senso di *dejà vu*, perché non c'è niente che lo distingua dagli altri giochi. Non comperatelo a meno che siate uno dei pochi possessori di computer che non ha già un'intera serie di giochi di questo tipo.**

L'aspetto complessivo di Plasmatron **mi ha piacevolmente sopreso. Lo *scrolling* parallattico non è niente di nuovo ma i personaggi sono abbastanza originali e sparano dardi e nuvole di fumo attraenti. Il concetto è molto semplice ma non spinge il giocatore a fare un'altra partita. Ho trovato la navicella molto sensibile e i comandi molto accurati ma di spara-e-fuggi è pieno il software per computer e non c'è molto altro da dire rispetto a un gioco così ripetitivo.**

VIDEO MEANIES

Mastertronic, cassetta L.5.500, joystick o tastiera, perC64, C16

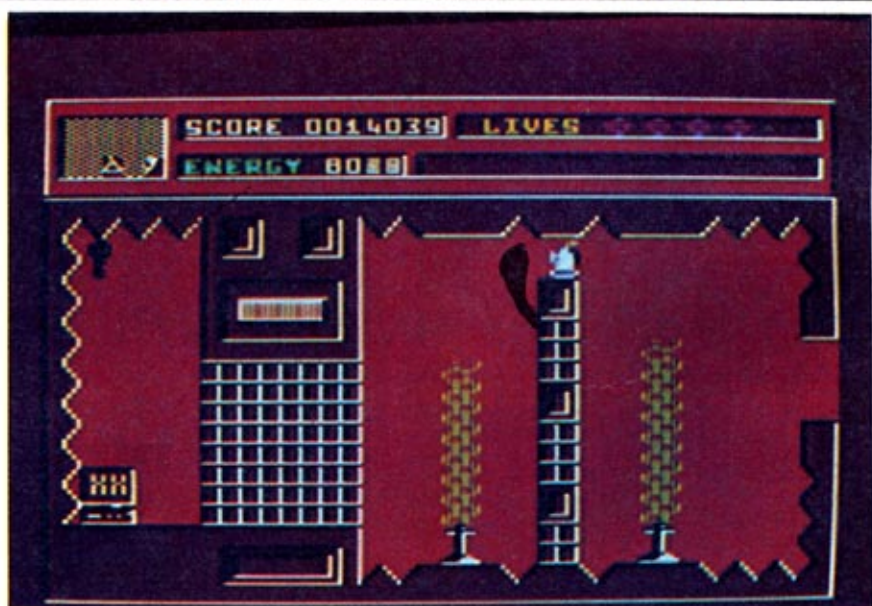
Lavorare in un negozio video di un eccentrico miliardario alle volte può essere un lavoro movimentato. Specialmente se capita che il negozio sia allestito in un castello pieno di cattivi.

Quale unico robot di sorveglianza il vostro compito è di girovagare per il castello, accendendo tutti i 15 televisori per l'apertura giornaliera. Ma non è un compito facile in quanto alcune stanze sono chiuse a chiave e le chiavi sono disseminate per il castello: e molte di queste chiavi sono in stanze anch'esse chiuse a chiave. Voi quindi, se volete entrare nelle stanze che contengono i televisori, dovete fare la spola avanti e indietro tra le stanze raccogliendo le chiavi appropriate.

Toccando un televisore appare uno schermo bonus tipo 'slot machine' che vi offre la possibilità di guadagnare vite extra. Se non volete giocarci il televisore si accende e il vostro robot guadagna un bonus a seconda della quantità di energia rimastagli. Se invece accettate la sfida si mette in movimento una barra che scorre continuamente lungo una serie di opzioni: a seconda di dove l'arrestate si accende il televisore e voi guadagnate una vita extra oppure morite e il televisore rimane spento. Dovete allora visitare la stanza con un nuovo robot.

Nonostante sia orrendo sia da vedere che da ascoltare, Video Meanies **è divertente e impegnativo. All'inizio l'ho trovato fin troppo frustrante ma una volta che ho iniziato a farmi strada, il gioco è diventato estremamente piacevole. L'azione di gioco consiste essenzialmente nello scoprire il giusto percorso attraverso il negozio, ma il farlo è stranamente attraente: forse perché lo scenario e la grafica sono così bizzarri? Qualunque ne sia il motivo** Video Meanies **è un bel gioco che vale il suo prezzo.**

Questo è uno di quei giochi che non sembrano un gran che ma che divertono moltissimo. Alcune trappole e ostacoli sono molto difficili da superare ma il livello di frustrazione è stato ben dosato e il gioco rimane attraente anche dopo la quarta morte successiva allo stesso, apparentemente insuperabile, ostacolo. Per 5.500 lire è un buon acquisto: provatelo.

Il tizio che ha realizzato Video Meanies **deve veramente odiare noi giocatori: è così maledettamente difficile e così dannatamente attraente. Questo significa che si smette di giocare solo quando si porta a termine il gioco o quando tirate un pugno allo schermo. Offre certamente una sfida impegnativa ed è quel tipo di gioco che si rigioca spesso.**

fuoco nemico danneggia le difese del Plasmatron e, quando gli scudi si riducono a zero, i danni colpiscono la struttura. Quando la barra di danneggiamento dello scudo raggiunge il livello critico giallo e rosso, un segnale sonoro avvisa dell'imminente distruzione dell'astronave.
Se non si subiscono ulteriori colpi gli scudi vengono ripristinati a piena potenza, quindi evitando i nemici è possibile ricaricarli.

PRESENTAZIONE 45%
Inutile sequenza di lancio. Mancano le opzioni standard.
GRAFICA 68%
Colorata anche se occasionalmente vistosa.
SONORO 39%
Una misera versione di *'Mars - Bringer of War'* accompagna lo schermo dei titoli.
APPETIBILITA' 73%
E' facile farsi prendere dal gioco: in fin dei conti è tutto già visto.
LONGEVITA' 52%
L'azione di gioco poco originale conduce presto alla noia.
GLOBALE 55%
Un mediocre tentativo di rifare un formato ormai trito.

Ogni stanza contiene una quantità di pericoli, inclusi dei cattivi che si rigenerano dopo essere stati colpiti, dei raggi laser e dei blocchi scorrevoli che vanno evitati. L'energia del robot diminuisce continuamente di modo che siete pressati a completare ogni schermo il più in fretta possibile.
Il gioco finisce quando avete perso le vostre cinque vite: il punteggio, se buono, verrà incluso nella tabella dei massimi punteggi per i posteri, o almeno fino a quando spegnete il computer.

PRESENTAZIONE 69%
C'è un fastidioso ritardo prima del gioco, ma per il resto è ben fatta
GRAFICA 67%
Un piacevole *putpourri* di differenti stili ed effetti.
SONORO 62%
Attraente motivetto dei titoli e ragionevoli, anche se limitati, effetti sonori.
APPETIBILITA' 55%
La difficoltà iniziale può smorzare l'entusiasmo ...
LONGEVITA' 72%
.... ma se perseverate vi divertirete abbastanza.
GLOBALE 71%
Un altro buon gioco della Mastertronic.

FORCE ONE

Firebird, cassetta L.5.000, solo joystick, per C64.

Nelle profondità dello spazio siderale un'astronave da carico della Federazione è stata attaccata da caccia alieni. I sopravvissuti all'attacco stanno tentando di mettersi in salvo utilizzando gli scomparti di salvataggio della navicella che sono stati però anch'essi danneggiati.
Come pilota della più vicina astronave della Federazione in grado di affrontare la minaccia aliena, il compito di coprire le spalle ai fuggitivi ricade su di voi e sul vostro velivolo: il Force One.
Lo schermo mostra una veduta laterale del gioco con la vostra astronave che vola da sinistra a destra sopra un fondale scorrevole di stelle sfavillanti. Ondate di caccia alieni vi attaccano nel tentativo di arrestare la vostra missione di salvataggio: vanno evitati o ridotti in briciole.
Un messaggio sullo schermo vi informa dell'avvicinarsi di ogni scomparto di salvataggio in modo da evitare di spararargli per errore. Se riuscite a far uscire dallo schermo illeso lo scomparto vincerete un bonus e il Force One cambierà colore, segno che avete raggiunto il livello successivo.
Se vi scontrate con un velivolo alieno o con uno scomparto di salvataggio perdete l'astronave e la missione continua fino a che avrete perso la terza e ultima astronave della vostra dotazione.

Anche se è un furto di tutti gli spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale conosciuti (e anche abbastanza misero) Force One è in effetti giocabile. I caccia alieni sono ben fatti e alcune formazioni di attacco sono abbastanza subdole. Un grosso difetto è il fatto che una volta che avete distrutto un caccia alieno, i residui dell'esplosione possono rivelarsi mortali: se passate infatti attraverso una nuvola di vapore morirete! All'inizio ciò è fastidioso, ma dopo diventa parte del gioco ed è facilmente superabile con un accorto volo.
Force One non è esattamente quel che si dice 'lo stato dell'arte' dei programmi per Commodore ma mi ha divertito: beh, almeno per un po'.

PRESENTAZIONE 72%
Buona. Opzione pausa e restart.
GRAFICA 51%
Semplici gli sprite e carino il campo stellato ma niente di più.
SONORO 23%
Niente musica: solo un flebile 'swishhh' quando si distrugge una navicella.
APPETIBILITA' 58%
Uno spara-e-fuggi semplicissimo ma che vi tira dentro facilmente.
LONGEVITA' 43%
Anche se un po' noioso, è abbastanza impegnativo da divertire i più fanatici amanti degli spara-e-fuggi.
GLOBALE 48%
Lo spara-e-fuggi ridotto alla sua forma più semplice.

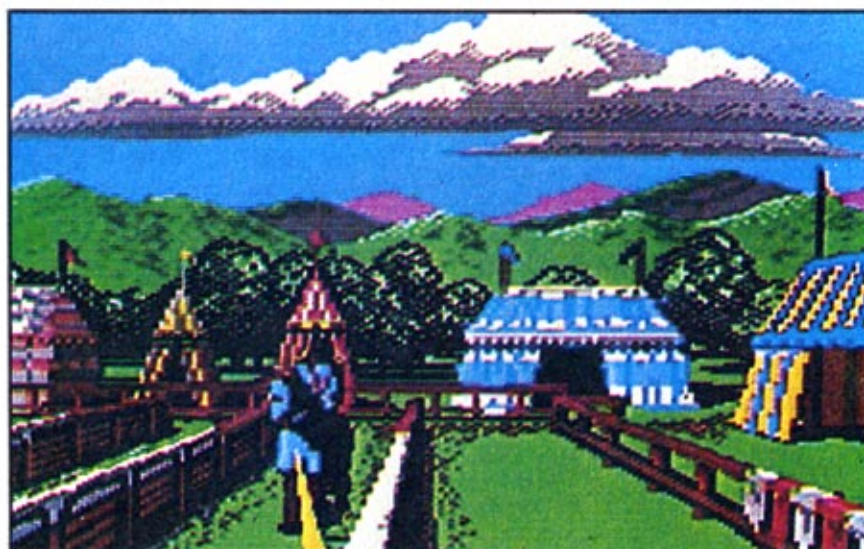
Gli spara-e-fuggi non sono mai stati così semplici: di fatto Force One è una variante del primo livello di Sanxion. I caccia alieni entrano da destra, voi gli sparate e .... è tutto! Non ci sono armi extra da prendere, astronavi-madre o schermi bonus: solo ondate dopo ondate di alieni che continuano ad arrivare fino a che morite. La grafica è abbastanza carina ma c'è poco altro da dire.

Il messaggio 'pod alert' segnala l'arrivo di uno scomparto di salvataggio alleato.

DEFENDER OF THE CROWN

Mirrorsoft, disco L.39.000, solo joystick. Per C64

Molti di voi avranno visto le schermate di questo gioco sull'Amiga e avranno pensato "Come sarà la versione per C64?" La risposta è: ottima. DOTC si gioca un po' come i classici giochi da tavolo, tipo Risiko: tremendo quando si perde, ma stupendo quando si vince. Veder crescere il vostro impero soddisfa i più avidi istinti di potere. Benché sia abbastanza semplice da giocare è sufficientemente buono da meritarne l'acquisto, ma se a questo aggiungete LA migliore grafica statica che abbia mai abitato in un C64 (e anche alcune sequenze animate niente male) ecco che avete un titolo da

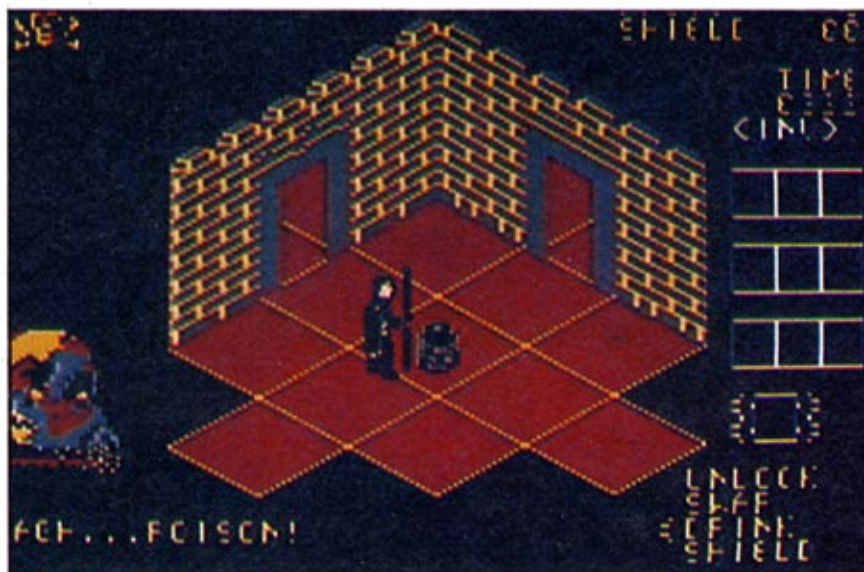
Per chi avesse perso la recensione della versione per Amiga apparsa sul numero 14 di ZZAP!, basterà dire che in **Defender of the Crown** siete un signorotto sassone impegnato a riportare la pace sull'isola britannica, sconfiggendogli invasori normanni e conquistando il trono d'Inghilterra. Il gioco è diviso in cinque momenti fondamentali che richiedono capacità d'azione, strategia e abilità militari tipiche dei *war games.*

Con questo innovativo programma rivivete i tempi dei cavalieri medievali, dei malvagi baroni, delle splendide donzelle. Il gioco è facile, ma è stranamente irresistibile. E' stato difficile smettere: appena il mio personaggio veniva sconfitto riinserivo il disco per un'altra partita. Anche dopo averlo finito, pensavo ancora a come sconfiggere gli altri signorotti! Oltre alla semplice strategia, vi sono delle meravigliose sequenze arcade. La mia preferita è l'in-credibile sequenza in 3D del duello cavalleresco, seguita a ruota dalla sequenza dell'assalto al castello. Con quattro personaggi da interpretare e tre diversi punti di partenza, il gioco ha anche un'elevata longevità. Se avete un *disk drive,* DOTC **è quello**

SPELLSEEKER

Bug Byte, cassetta L. 7.500, joystick con tasti. Per C64

Ashlaa, il mago cattivo, è nascosto in un punto sconosciuto del Labirinto Magico. Bisogna ucciderlo ma è ben protetto dalle bestie che ha creato per difenderlo. Voi siete lo Spellseeker, un mago mercenario. Spetta a voi il compito di far fuori il signore delle tenebre.

L'interno del Labirinto Magico è visto in prospettiva tridimensionale e i movimenti di Spellseeker sono comandati dal joystick: può andare in avanti o svoltare a destra e a sinistra di novanta gradi.

Il Labirinto è disseminato di pericoli. Oltre a Ashlaa e i suoi malvagi alleati, dovrete affrontare o evitare altri mostri tra cui: scheletri, spettri, serpenti e goblins che attaccano il nostro eroe colpendolo, lanciando incantesimi e an-che sputando veleno. Le aggressioni fanno perdere forza a Spellseeker a seconda mostro. Quanto più feroce è la bestia tanto più tempo è necessario per sconfiggerla. Il nostro eroe dispone di una serie di

Questo è un semplice e noioso arcade-adventure. Il sistema di comando lascia molto a desiderare: girarsi di 180° è una manovra lenta che porta spesso alla morte del vostro personaggio. La struttura dell'area di gioco e il modo in cui è rappresentata sullo schermo sono molto strani: da qualunque u-scita lasciate una stanza, inizierete quella successiva sempre dall'angolo inferiore sinistro. Il mondo è pieno di giochi di questo tipo: vi suggerisco di

Spellseeker è un misero tentativo di fare un arcade-adventure in stile Ultimate. Il sistema usato per creare le locazioni è rapido ma confuso: da qualunque parte dello schermo usciate, entrate nella locazione successiva sempre dal fondo sinistro e il punto di vista della stanza si altera appropriatamente confondendo le idee: dovete veramente concentrarvi per evitare di girare su voi stessi. Ciò rende anche ardua l'impresa di fare una mappa, cosa per altro necessaria se si vuole progredire. Scarso graficamente, Spellseeker **è poco stimolante e credo sia condannato a restare per sempre nel Labirinto Magico (altrimenti detto**

PRESENTAZIONE 95%
Stupenda documentazione e ottima presentazione su schermo. Il multicaricamento è adeguato e rovinato un pochettino dalla sola sequenza dello schermo dei titoli.
GRAFICA 98%
Probabilmente la migliore grafica statica mai apparsa in un gioco per C64: l'animazione non è anch'essa niente male.
SONORO 95%
Una schiera di motivi medievali e effetti sonori eccellenti.
APPETIBILITA' 96%
Il sistema a cursore/menù è facile da usare e la struttura di gioco è semplice ed "amichevole".
LONGEVITA' 92%
Mantiene la giocabilità anche dopo che il Regno è stato conquistato la prima volta.
GLOBALE 94%
Un'esperienza che nessun possessore di *disk drive* dovrebbe perdere.

incantesimi a cui accede attraverso dei menù situati in basso a destra.
Nel labirinto incontrerete quattro tipi di pozzi. Bevendo da questi pozzi si può incrementare la forza o il potere magico, curare le ferite subite o, se il pozzo è avvelenato, perdere forza.
Per muoversi più facilmente all'interno del labirinto si possono usare le piattaforme di teletrasporto che si trovano disseminate qui e là. Salendo su una di queste piattaforme Spellseeker viene spedito

PRESENTAZIONE 40%
Seriamente danneggiata dallo strano modo di muoversi tra le stanze.
GRAFICA 57%
Si disegna rapidamente ma manca di precisione ed è in genere monotona.
SONORO 15%
Una noiosa cacofonia.
APPETIBILITA' 49%
E' facile da capire e da giocare ma è molto disorientante.
LONGEVITA' 65%
E' leggermente divertente ma alla fine stufa.
GLOBALE 56%
Un'altra aggiunta alla lunga serie di mediocri arcade-avdventure.

CHALLENGE OF THE GOBOTS

Reaktor, cassetta L. 18.000, disco L. 25.000, joystick o tastiera. Per C64

Una strana costruzione unidimensionale, il pianeta Moebius, è apparsa sulla superficie di Saturno. Sconosciuto alle autorità terrestri, il pianeta è la dimora del Dr. Braxis e dei suoi accoliti. E' da questo sinistro satellite che il diabolico dottore ha deciso di lanciare l'attacco per distruggere i suoi odiati nemici: i Gobots.
Per intrappolare i Gobots, il Dr Braxis ha ordinato ai suoi robot di catturare i loro amici terrestri Nick, AJ e Matt. Presi alla sprovvista i tre umani si sono trovati all'improvviso su Moebius in compagnia di Turbo, uno loro amico Gobot.
Prima di essere immobilizzato dal nuovo raggio paralizzante di Braxis, Turbo ha piazzato una piccola trasmittente per avvisare gli altri Gobots che sono prigionieri .
Ricevuto il segnale, Leader-1 e il suo fedele Scooter si sono precipitati su Moebius per liberare i loro compagni.
Arrivato, Scooter ha subito una strana mutazione e ha iniziato a produrre dei cloni. Per debellare il Dr. Braxis, Leader-1 deve distruggere tutte le basi di Moebius e, a corto di munizioni, decide di usare i cloni di Scooter come bombe. Vestendo i panni di Leader-1 dovete sorvolare il pianeta, raccogliere i cloni e bombardare le basi.
Allarmato dalla presenza del leader dei Gobots, il Dr Braxis ordina ai suoi scagnozzi, Gog, Coptur e Crusher, di andare a combattere. Potete spedirli all'altro mondo col vostro gobot-laser o distruggerli con una pietra ben lanciata (le pietre si raccolgono atterrando e tirando in giù il joystick).
Ripulito con successo un livello potete passare a quello successivo dove le forze di Braxis vi attaccheranno con rinnovato vigore.
Prima di intrapredere la vostra missione potete modificare elementi quali la gravità e la velocità, variando così il livello di difficoltà.
La confezione comprende un libro elettronico che narra la storia antecedente allo sbarco di Leader-1 e, come offerta speciale, le prime copie del gioco avranno anche un'audio-cassetta di dieci minuti con colonna sonora.

Un libro "elettronico" e un'audio-cassetta sono i tipi di *gadget* che ci si aspetta di trovare in un gioco sui Gobots: dopotutto la serie originaria era indirizzata ai bambini. Quello che non ci si aspetta di trovare invece è uno scadente e ingiocabile clone di Sheep In Space. Come può un bambino di otto anni amante dei Gobots combattere contro i veloci alieni e le immense forze inerziali di questo gioco? La presentazione è encomiabile ma il gioco è una vera schifezza: non ha neanche niente a che vedere con la serie TV!

Challenge of the Gobots **dispone di molte opzioni e numerosi modi di alterare il gioco. Ma manca l'elemento principale: un gioco che abbia qualcosa di interessante o stimolante. Se il gioco fosse bello come la confezione e la presentazione, l'Ariolasoft avrebbe per le mani un gioco caldo ... ma non lo è e non ce l'hanno!**

Se si considera la fascia di età a cui Gobots **è diretto, il gioco è veramente difficile: anche se modificate tutti i livelli di difficoltà per renderlo più facile. E' anche ripetitivo perché non c'è nessuna differenza , graficamente parlando, tra i vari livelli. La grafica è carina e il libro elettronico intelligente ma né questo né l'audiocassetta riscattano la**

PRESENTAZIONE 93%
Pieno di opzioni, compresa la possibilità di alterare il livello di difficoltà.
GRAFICA 68%
E' carina da guardare ma poco varia.
SONORO 50%
Musichetta ragionevole appesantita da effetti sonori inespressivi.
APPETIBILITA' 36%
Difficile da controllare e poco gratificante da giocare.
LONGEVITA' 38%
La somiglianza dei vari livelli abbatte qualunque desiderio di proseguire.
GLOBALE 44%
E' ben presentato ma è decisamente ingiocabile e inadatto al pubblico a cui è indirizzato.

TEST

REVS PLUS

Firebird, cassetta £ 18.000 , disco £ 25.000 , joystick digitale o analogico, tastiera o paddle, per C64

Revs apparve la prima volta un paio di anni fa su BBC e poi fu convertito per il Commodore 64 a febbraio dell'anno scorso. Fu accolto con approvazione unanime anche se alcuni giocatori lamentavano la mancanza di un joystick digitale: il programma consentiva il controllo via joystick analogico, paddle e tastiera. Ora, un anno e mezzo dopo, Geoff Crammon ha preso il suo programma originario e l'ha ampliato aggiungendo altri quattro circuiti, un'opzione per il joystick digitale e un 'volante assistito da computer'.

Per gli iniziati, **Revs Plus** è un simulatore del Ralt 3 Toyota Novamotor. 'Simulatore' è il nome tecnico: qui non si 'salta nell'abitacolo' e si sgomma a folle velocità come in molti altri giochi di corsa. L'autore ha cercato di far reagire il programma il più possibile come una macchina vera e, anche se la macchina elettronica non ha la frizione e ha tolleranza per i fuori giri, richiede molta pratica prima che possiate anche solo affrontare bene una curva.

La macchina ha sei marce (5 più la retro), freno, valvola a farfalla e alettoni regolabili.

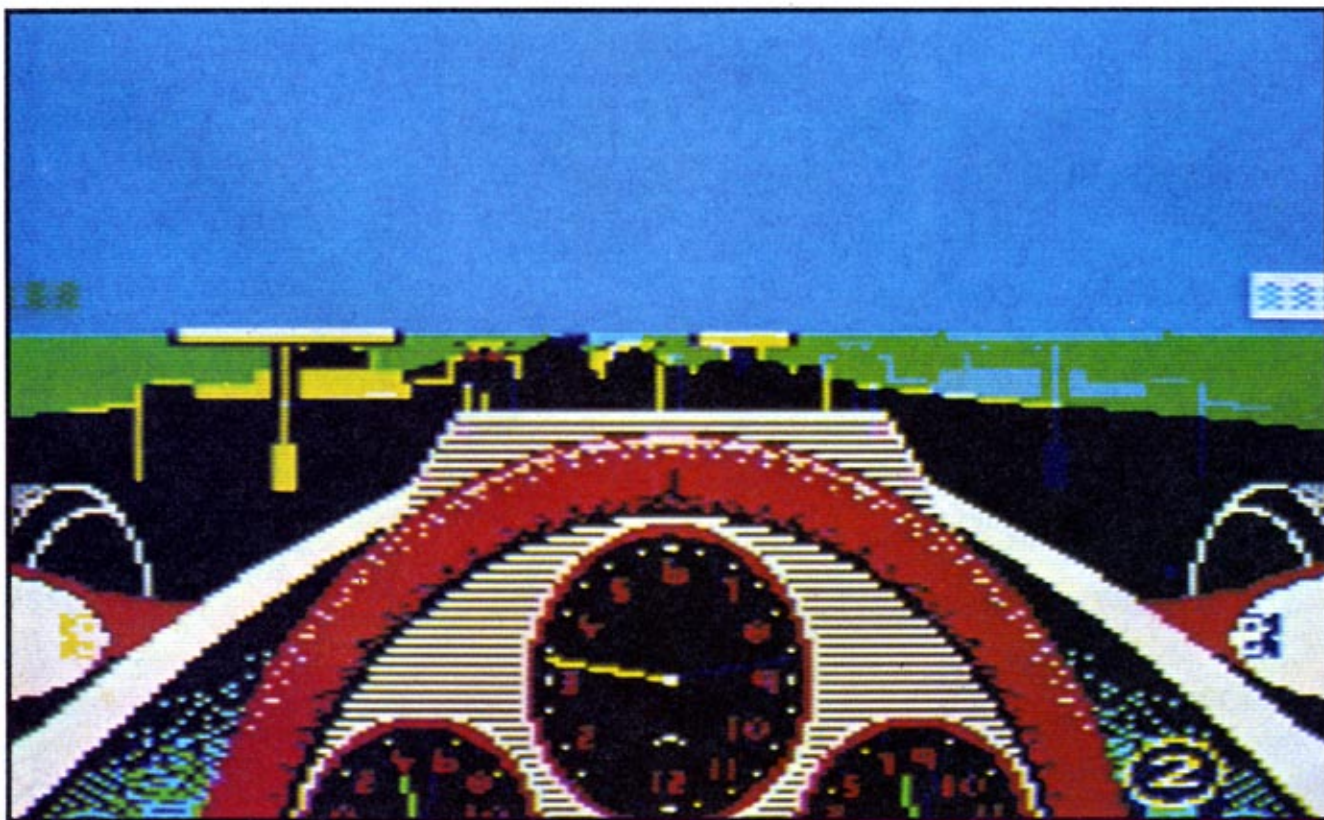
L'azione è vista dal sedile del guidatore con il cruscotto in basso allo schermo. Un contagiri, in posizione centrale, fa le veci del contachilometri: mostra la potenza del motore piuttosto che la velocità della macchina. Durante la gara gli specchietti retrovisori laterali mostrano, a destra e a sinistra, l'approssimarsi degli avversari.

La prova e la gara simulate si svolgono su sei famosi circuiti: Brands Hatch, Donnington Park, Nurburgring, Oulton Park, Silverstone e Snetterton. Ne vengono caricati solo due per volta. Le curve, i dossi e le cunette di ogni circuito sono stati compressi molto bene nel 64.

All'inizio ci sono due opzioni: prova su circuito vuoto o competizione. Quest'ultima richiede di superare una serie di prove di qualificazione. Alla griglia di partenza ci sono 20 macchine e la vostra posizione in partenza sarà determinata dalla velocità ottenuta nelle qualificazioni.

Se la vostra macchina esce di strada o si scontra con un'altra vettura, riprende posizione nel punto di collisione e deve ricominciare da capo. Se un'altra macchina viene coinvolta nell'incidente viene lasciata in pista e sarà di ostacolo per il resto della gara.

I risultati tecnici di Revs Plus **sono fuori discussione, così come la sensazione di controllare veramente una macchina attraverso un paesaggio tridimensionale è stupenda. Questo si dimostra particolarmente vero se si considera che potete volar fuori strada, impiantarvi, ripartire, rientrare in pista e continuare (anche nella direzione contraria se volete!). Però ho trovato che la difficoltà iniziale nel comandare il veicolo è un po' troppo snervante. E' difficile classificare** Revs Plus **: è più che un gioco di corsa ma meno di una vera simulazione. Mi ha fatto piacere farmi qualche giro sui circuiti mondiali ma alla fine la novità si è consumata.**

Una serie troppo complicata di azioni e un confuso sistema di comando rovinano quella che sarebbe potuta essere una super simulazione automobilistica. E' vero che rappresenta un sofisticato veicolo a motore e questo ha dei comandi complessi, ma devono proprio essere così pignoli? Altro problema è il sonoro che è ben al di sotto dello standard raggiunto dagli altri programmi: un piccolo bbbbzzzz quasi apologetico sostituisce il rombo del motore. Revs Plus **è un prodotto genuinamente coinvolgente e eccitante ma il livello di pratica necessario anche solo a completare un singolo giro è troppo alto per i miei gusti.**

Se volevate diventare un pilota di formula uno - ma non siete mai riusciti a trovare uno sponsor o a persuadere il direttore della vostra banca- Revs Plus vi offre la possibilità che stavate aspettando. E' un simulatore di gara superbo, che fa provare al giocatore la vera ebrezza della guida. La grafica, anche se a colori pieni, dà un reale effetto 3D: mentre guidate 'sentite' i dossi e le cunette di ogni circuito. Anche se è difficile manovrare la macchina, e il farlo richiede una marea di tempo per impratichirsi, il programma resta stimolante: quando ho completato senza scontri il mio primo percorso mi sono entusiasmato. Se vi interessano le corse di macchina comperate questo stupendo programma.

PRESENTAZIONE 93%
Un buon sistema di caricamento, un'abbondanza di opzioni e un manuale d'istruzioni informativo e ben documentato.

GRAFICA 92%
Nonostante i colori pieni riesce a dare un realistico effetto 3D.

SONORO 32%
Un debole lamento con pochi e inefficaci rumori.

APPETIBILITA' 76%
Anche con il 'volante assistito' è difficile controllare la macchina ma la voglia di riuscire dovrebbe tenervi lì.

LONGEVITA' 85%
Sei circuiti da portare a termine con difficili avversari da battere. E in più c'è anche il desiderio di superare il proprio record personale.

GLOBALE 83%
Un'eccellente simulazione automobilistica che rappresenta una vera sfida.

RASTERSCAN

Mastertronic, cassetta £ 5.000, joystick o tastiera, per C64, Spectrum, MSX.

L'astronave **Rasterscan** si è danneggiata passando ai margini di una gigantesca tempesta intergalattica e ora rischia seriamente di venir risucchiata nel cuore di una stella e diventare così un'enorme nuvola di vapore ferrigneo.
Anche MSB, l'unico robot di sorveglianza a bordo, è stato danneggiato e si ricorda solo come fare ad aggiustare un tostapane. Il vostro compito consiste nel guidare MSB per l'astronave aiutandolo a riparare quattro guasti che consentono di riprendere il controllo del velivolo.
All'inizio, siccome il generatore è fuori uso, l'astronave viaggia solo con le batterie: per far funzionare di nuovo il generatore dovete scovare la rottura nel condotto di alimentazione e aggiustarla con un pezzo di riserva che troverete da qualche parte a bordo. Dopo che l'astronave marcia di nuovo con le sue forze potete tentare di attivare i suoi quattro motori riaggiustando i circuiti elettrici (come avete fatto per quello di alimentazione) e attivando i giusti pulsanti.
Una volta che tutto è a posto, bisogna riparare il sistema di guida dell'astronave. Lo scanner principale si accende attivando nella giusta sequenza tre pulsanti mentre, in una stanza vicino al ponte, c'è il sistema di comando principale. Qui MSB va utilizzato per distribuire l'energia a ognuno dei quattro motori in modo che l'astronave possa essere condotta in salvo.
L'impresa di MSB è resa più difficile dal fatto che in molte stanze si accede attraverso delle grandi porte metalliche chiuse con un sistema di sicurezza basato su un codice colore. C'è un display ottagonale con otto segmenti colorati. Se si cambia il colore di un segmento si cambia anche quello degli altri (come un cubo di Rubik bidimensionale): la porta si apre quando tutti i segmenti sono del giusto colore.

Ciò che mi ha più annoiato riguardo questo gioco è il sistema di comando: MSB risponde molto lentamente e ciò rende l'esplorazione dell'astronave noiosa e perdi-tempo. E' un peccato perché i *puzzle* logici sono superbi: fanno veramente scendere in campo la vostra materia grigia. La grafica e il sonoro sono di qualità commendevole ed è pieno di ostacoli e enigmi da risolvere ma personalmente ho trovato l'azione di gioco troppo frustrante e noiosa perché ne valga la pena.

La prima volta che l'ho giocato ho pensato che fosse incredibilmente frustrante e l'ho mollato subito. Ritornandoci sopra ho però trovato che aveva qualche strana attrattiva e alla fine mi ha catturato. Il controllo di MSB è molto incerto e i puzzle logici sono *veramente* difficili. Ciò non vuol dire che li troverete difficili anche voi (non sono un genio) ma dovrete certamente pensarci un po' sù. La grafica di Rasterscan è carina e l'azione di gioco è abbastanza nuova ma il compito finale è difficile: preparatevi ad una sfida coi fiocchi.

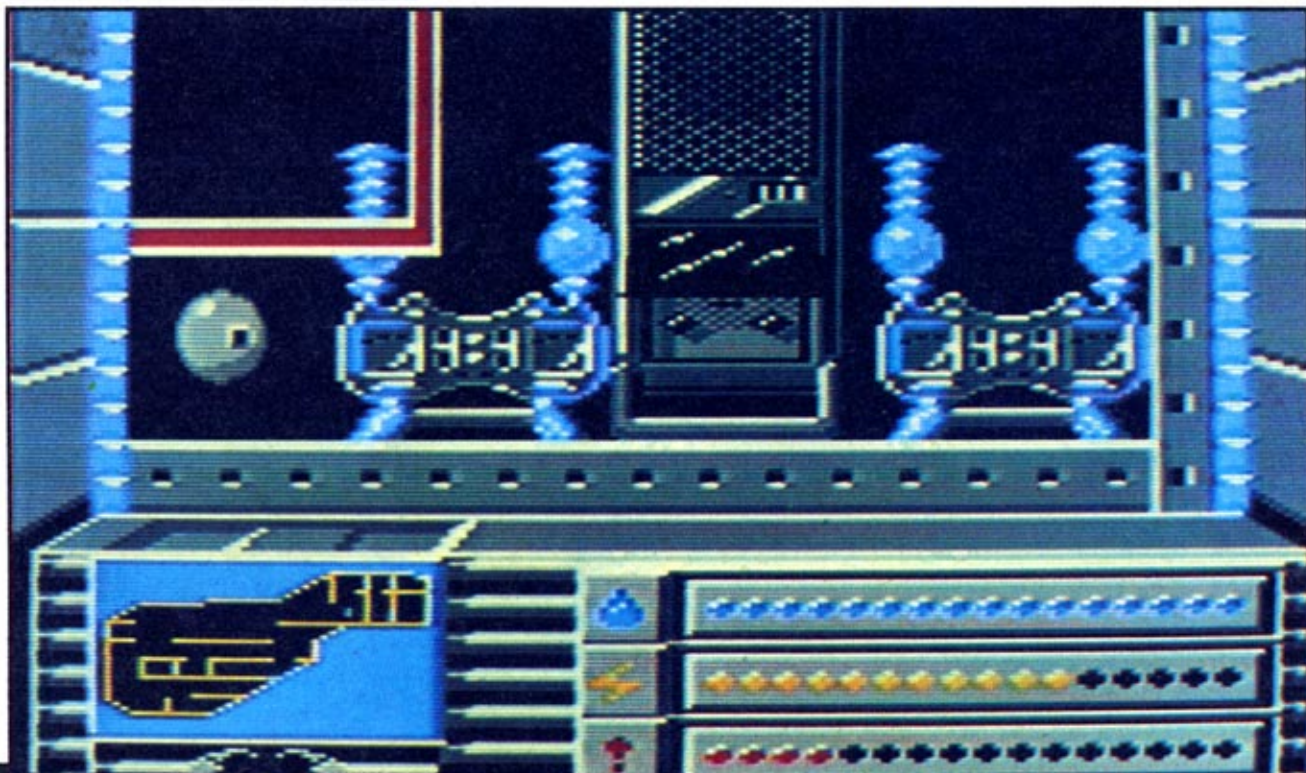
PRESENTAZIONE 75%
Utile opzione save e piacevole aspetto generale.

GRAFICA 63%
Ampie aree slavate decorate con piccoli oggetti dettagliati e ben disegnati.

SONORO 76%
Un insolito ma piacevole motivetto crea la giusta atmosfera.

APPETIBILITA' 49%
L'orrendo sistema di comando e la complessità dei *puzzle* logici bloccano un po' il giocatore principiante.

LONGEVITA' 62%
Un compito difficile per chi ama questo tipo di azione.

GLOBALE 67%
Un arcade adventure fantasioso che vi lascierà perplessi (pur essendo, alle volte, frustrante).

THE FINAL MATRIX

Gremlin Graphics, cassetta £ 16.000 , disco £ 25.000, joystick o tastiera, per Spectrum e C64

Che fare quando un gruppo di Cratoniani inferociti si impadronisce proditoriamente di un vascello della federazione pieno di Bioptoni e li rinchiude nelle orribili fortezze Matrix? Cercare di liberarli, naturalmente!

Sono stato abbastanza conciso nel raccontare la trama? In ossequio alle vostre pressanti richieste ho limitato la storia che ispira il gioco al minimo indispensabile, ma lasciatemi ancora, vi prego, qualche parola in più per i protagonisti. I Cratoniani, oscuri esseri di chissà quale galassia, sono i cattivi di turno, mentre i Bioptoni, ora rinchiusi indebitamente nelle prigioni, non sono altro che una innocua razza di androidi dall'inconsueto aspetto di wurstel meccanici. Sì, avete capito bene, assomigliano proprio alle nostre beneamate salsicce, e se proprio desiderate un paragone più in linea con gli argomenti della rivista, basti dire che hanno preso molto nell'aspetto dagli antagonisti del cuoco nel vecchio e mai superato Burgertime. Fosse per me, la questione tra Bioptoni e Cratoniani potrebbe restare in sospeso per chissà quanto tempo, ma purtroppo, ahivoi, i programmatori del videogame non la pensano così. Tanto per cominciare infatti vi mettono subito dalla parte dei Bioptoni (cavolo, sempre con i buoni..), e quindi vi impongono di prendere il comando dell'unico, tra di loro, che si è offerto volontario per portare a termine il recupero degli ostaggi nelle prigioni Matrix. Fine della storia, passiamo al sodo. The Final Matrix è un classico arcade adventure in 3D con tutte le cose al posto giusto: prospettiva di gioco di sicuro e provato effetto, nemici a iosa, percorsi a labirinto e stanze da scoprire in quantità. L'unica cosa che latita purtroppo è l'originalità, e il senso di deja-vu che pervade un po' tutto il videogame vi priva di una buona fetta di appetibilità che avrete senz'altro già riservato ai giochi simili che l'hanno preceduto. Comunque non precorriamo i tempi. All'inizio il gioco vi pone al comando della nave spaziale affidatavi per insinuarvi nelle prigioni Matrix. Le prigioni, dall'oblò dell'astronave, non sembrano che innocui puntini gialli sparsi tra le stelle. Provate ad atterrare su una di esse, e ve ne accorgerete! Una volta compiuta la manovra (all'atto pratico è una formalità di poco conto ai fini del gioco), il compito del campione che vi rappresenta sul video (il wurstel con le zampette), è di recuperare i suoi simili per poi ripartire verso un'altra prigione con lo stesso obiettivo, fino ad esaurimento dell'unica vita a disposizione o degli ostaggi in stato di segregazione. Girare per le Matrix è un po' come andare nel Bronx da turista. La prigione ha stretti corridoi a mo' di labirinto e lugubri stanze gialle in cui vi aspetta ogni sorta di nefandezza. Ci sono perfide guardie bipedi meccanizzate pronte ad inchiodarvi in un angolo senza troppi complimenti, strane palle di gomma ad effetto mortale, trabocchetti sul pavimento, ostacoli naturali, e per finire, udite, udite, la perfida Morte Nera. Tutto è fatto per rendere l'operazione di recupero degli ostaggi la cosa più ostica dai tempi dei prigionieri americani a Teheran. Per non parlare poi del fatto che una volta recuperati dovrete anche riportarli sull'astronave. Chi vi aiuta? Nessuno, naturalmente, fatta eccezione per una classica arma potenziabile lungo il percorso ed una dote naturale che è privilegio di pochi: l'istinto animale! La conformazione del labirinto è tale da riservarvi non poche sorprese, a cominciare dal modo in cui aprire i passaggi segreti, per finire poi a come usare a vostro vantaggio i monitor che riproducono la pianta della fortezza o quegli strani dadi gialli dispersi per le stanze. Lo schermo dedica la maggior parte della sua area alla rappresentazione del labirinto, con uno scrolling degli ambienti non veloce ma decente. Doverose indicazioni sono poi poste ai suoi margini per indicare il tipo di arma usata, la scorta di munizioni, l'energia che ancora sostiene il vostro campione e l'indicatore di direzione del luogo da cui dovete ripartire con gli ostaggi. Il gioco non è facile, ma questo lo scoprirete provandolo, e solo sulla vostra pelle capirete quanto può essere dura la vita in un mondo così tenacemente ostile come quello delle prigioni Matrix!

The Final Matrix è **un buon prodotto, che può piacere perchè è fatto discretamente e si fa giocare di buona lena. Come ho già anticipato però non offre nessuna novità al genere, nè tantomeno valore aggiunto, e tutto dipende in larga misura dalla banalità della trama, simile a cento giochi dello stesso tipo (Prodigy su tutti). Ad ogni buon conto, in questo clima post-vacanze può anche andare bene così.**

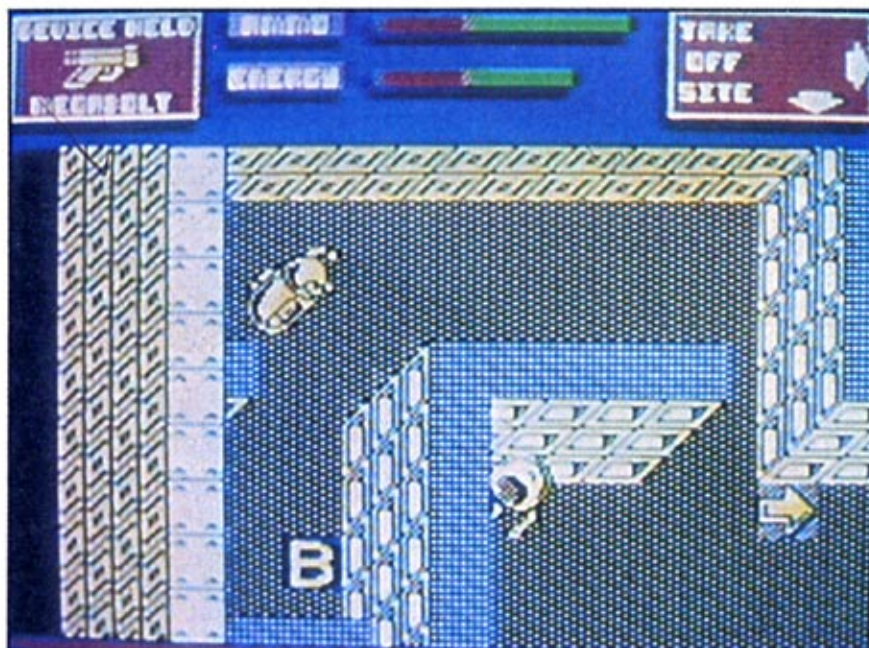
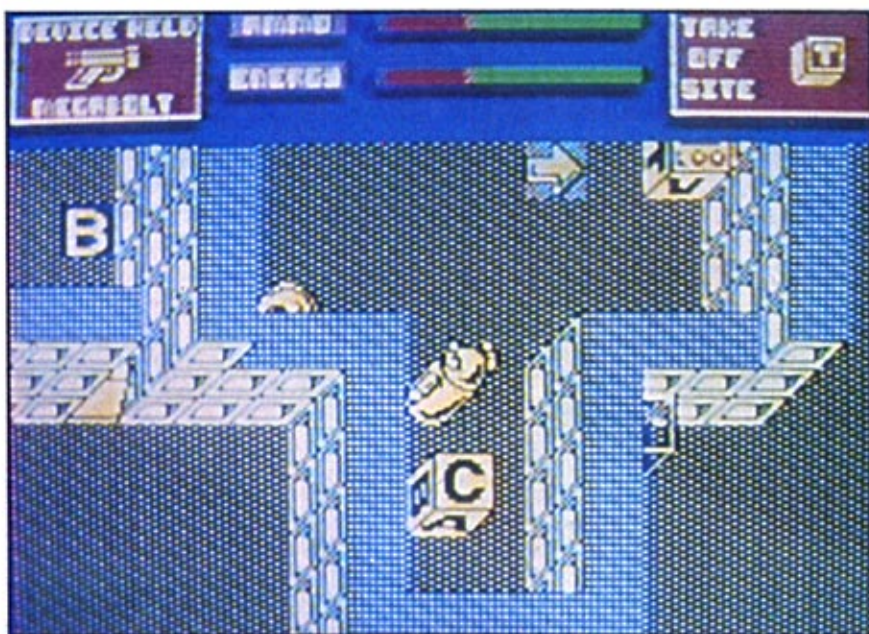
PRESENTAZIONE 80%
Un buon libretto di istruzioni (in Inglese) e un quadro di presentazione a schermi multipli con tanto di contasecondi valgono il voto. Opzioni di gioco ed uso dei comandi limitate allo stretto indispensabile.

GRAFICA 70%
Movimenti e scrolling un po' lenti, ma la buona definizione degli sprite rende piacevole il look complessivo del video. Colori orripilanti.

SONORO 82%
Perchè no, niente male!

APPETIBILITA' 52%
Non c'è niente, ma proprio niente, che possa stimolare d'acchito l'acquisto.

LONGEVITA'83%
Il voto alto è giustificato da quello che è il migliore atout del gioco: la difficoltà, che sarà fonte inesauribile di frustrazione, ergo di voglia di continuare.

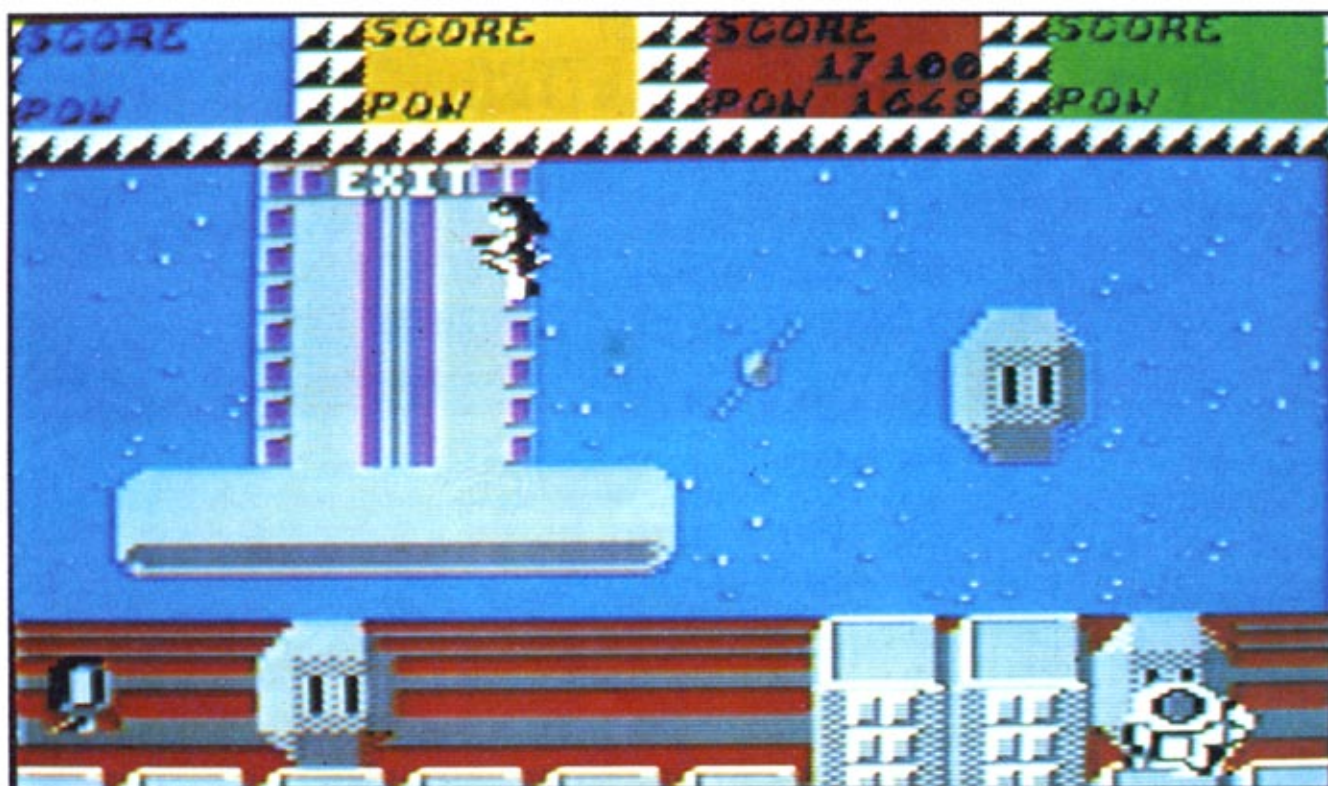
GLOBALE 74%
Se fosse stato il primo sarebbe stato un classico, purtroppo è solo uno dei tanti..

QUARTET

Activision, cassetta £ 18.000, disco £25.000, joystick o tastiera, per C64

Nelle profondità dello spazio i terroristi hanno sopraffatto una colonia spaziale. L'unica speranza per i suoi abitanti è il Quartetto: i terribili quattro Edgar, Lee, Mary e Joe. Ognuno ha delle sue qualità speciali ma durante la missione potrete controllarne soltanto due.
L'azione si svolge sui 22 livelli a scorrimento orizzontale della colonia spaziale.
Per progredire di livello in livello il giocatore deve trovare il mostro meccanico che detiene le chiavi di accesso al livello successivo, distruggerlo e prendere le chiavi per l'uscita. In ogni livello il dinamico duo viene attaccato da terroristi che sbucano fuori da grandi portali. Se non li colpite e riescono a toccare un personaggio il suo potere, rappresentato in forma numerica in alto allo schermo, si riduce e lui/lei resta incapacitato per alcuni secondi.
Disseminati per la colonia spaziale ci sono molle, scudi, zainetti a propulsione, moltiplicatori di punteggio, bombe intelligenti e bombe a tempo anti-alieno che vengono presi automaticamente quando li toccate e aggiunti alla dotazione del personaggio per la durata di quel livello.
Quando avete terminato tutti i 22 livelli succederà che i terroristi riconquisteranno di nuovo la colonia spaziale e quindi la battaglia ricomincia.

Varie volte ho giocato a Quartet nelle sale gioco e posso dire onestamente che questa "conversione ufficiale" non ha niente a che vedere con l'originale. Duet (bisognerebbe chiamarlo così, visto che si possono comandare solo due personaggi alla volta) è una stupida perdita di soldi. Non capisco cosa voglia fare l'Activision facendolo uscire così com'è. Quando ci sono più di un paio di sprite sullo schermo il gioco rallenta, la velocità dello scrolling aumenta e diminuisce continuamente e la rappresentazione dello sparo non varia da personaggio a personaggio. La grafica è assolutamente orrenda con sprite confusi (soprattutto i mostri) e fondali così brutti che sembrano rovinati. Anche la giocabilità originale è sparita. Se volete giocare a Quartet andate in una sala gioco e se volete giocare col Commodore comprate qualcos'altro.

Un platform game multigiocatore ha sicuramente molte possibilità di successo, ma questo non se ne merita neanche un po'. Ci ho giocato un po' da solo e mi ha molto deluso, e quando l'ho giocato con un altro non ho riscontrato nessun miglioramento. Il gioco non è placevole, la grafica è abbastanza brutta, e ci sono seri dubbi sulla longevità. In questa confezione non ci sono sicuramente più di un paio d'ore di divertimento: per un gioco a prezzo pieno credo che sia veramente troppo poco.

Quartet **si può** paragonare **a** Gauntlet **perché ha "Due Giocatori Alla Volta Sullo Schermo", e anche perché richiede di superare degli schermi tipo labirinto, raccogliere chiavi e ammazzare nemici. Ma badate bene, qui finisce la somiglianza:** Gauntlet **era abbastanza bello mentre** Quartet **è veramente orrendo. I personaggi e gli alieni si sono ridotti a sprite insignificanti che si muovono malissimo per lo schermo. L'unico elemento redentore di questa schifezza è la musica: ma nemmeno lei è eccezionale.**

PRESENTAZIONE 67%
Ragionevole presentazione su schermo ma qua e là ci sono lunghi e noiosi ritardi.

GRAFICA 29%
Orrendi sprite e fondali che non rendono giustizia all'originale versione arcade.

SONORO 74%
Alcuni motivetti e canzoncine decenti.

APPETIBILITA' 32%
E' troppo facile da giocare: la prima partita va avanti secoli.

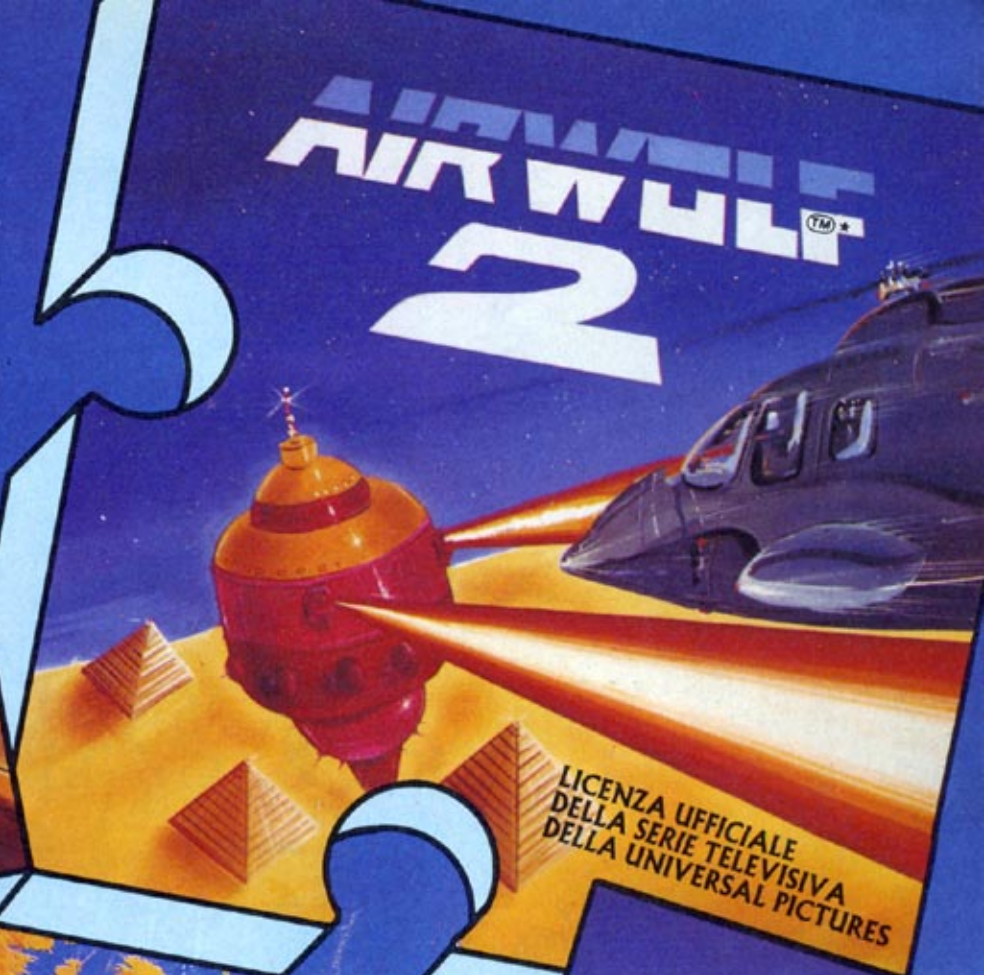
LONGEVITA' 15%
La scarsa giocabilità e la noiosa azione di gioco non fanno certo venir voglia di riprenderlo in mano.

GLOBALE 15%
Una cattiva conversione di gioco arcade che ha perso tutto il divertimento e la voglia di farsi giocare dell'originale

GREAT GURIANOS

TAITO

LICENZA UFFICIALE COIN-OP

AIRWOLF 2

LICENZA UFFICIALE DELLA SERIE TELEVISIVA DELLA UNIVERSAL PICTURES

3DC

CATABALL

3 NUOVI GIOCHI AL PREZZO DI 1

TRIO HIT PAK

CBM 64	Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000
SPECTRUM	Cass. L. 18.000 Disco L. 25.000
AMSTRAD	Cass. L. 18.000

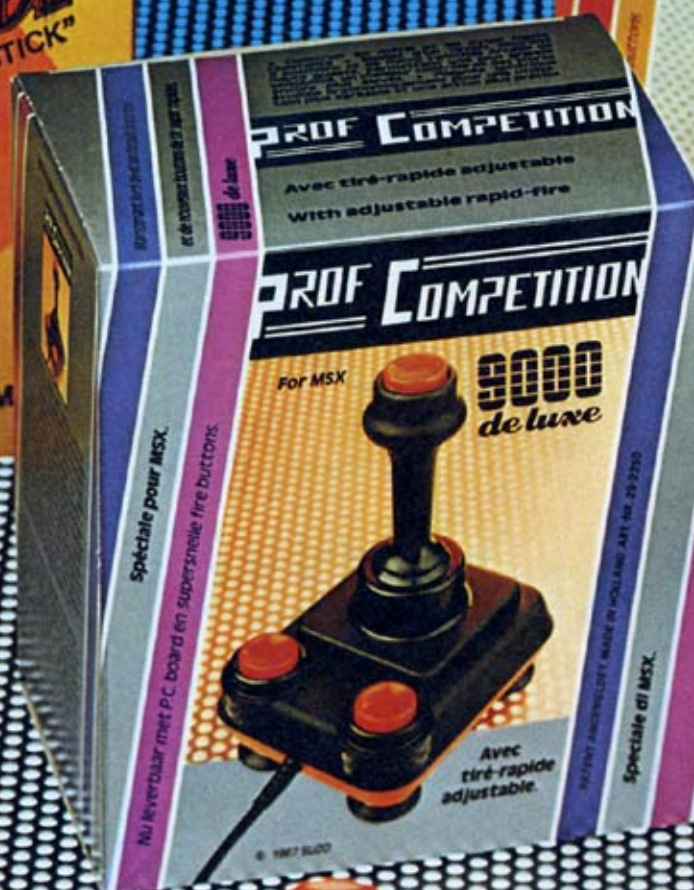
GREAT GURIANOS
Azione classica da coin-op! I grandi Curianos, cavalieri imbattibili, combattono contro ogni genere di avversità. «Su licenza Taito Corp.»

AIRWOLF II
Il tuo pilota è ai comandi del suo elicottero per l'ultimo cruento duello aereo, là dove nessuno oserebbe andare. © 1984 Universal City Studios, Inc. Tutti i diritti riservati.

3DC
Attento ai percioli delle profondità marine! Riflessi rapidi e molto coraggio per rimettere assieme il sottomarino che ti permetterà di metterti in salvo.

CATABALL
Un nuovo concetto di gioco. Controlla e guida 4 palle attraverso luoghi ostili. L'importante è raggiungere l'obiettivo.

Importatore esclusivo per l'Italia:
MASTERTRONIC s.a.s., via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255 (5 linee) - Fax 0332/212433

I JOYSTICK A MICROSWITCH FATTI PER DURARE UNA VITA

WIZ

Melbourne House, cassetta £18.000, disco £ 25.000, joystick o tatsiera. Per C64

L'Isola Magica è un luogo pieno di mistero: dimora di Maghi e Stregoni, è pervaso della magia che proviene da quattro pietre runiche speciali. Ma c'è qualcosa che non va: in alcuni punti dell'isola il mondo della Luce tocca il mondo del Buio e questo fa si che i demoni del Buio si riversino nella Luce.
Il Consiglio dei Maghi ha deciso di lasciar correre: non sarebbe difficile separare i due mondi, ma due delle quattro pietre runiche dalle quali i Maghi traggono il loro potere si trovano nel mondo del Buio. Separare i due mondi vorrebbe dire perdere il potere: e il Consiglio non può correre questo rischio.
Vedendo che le idee dei Maghi sono offuscate dalla bramosia di potere, decidete di diventare Mago di Quinto grado sperando, in questo modo, di raggiungere il potere necessario a separare per sempre i due mondi.
Lo schermo principale mostra il gioco visto dall'alto e un pannello sulla destra vi tiene informati degli incantesimi in vostro possesso.
Ci sono quattro modi operativi: in "Move and Cast" potete muovervi a Nord, Sud, Est e Ovest in un paesaggio a scorrimento con immagini di campagna e di strade cittadine. Un medaglione rosso sulla destra indica l'attuale direzione di movimento.
Il Consiglio dei Maghi ha revocato il vostro scudo anti-demone e ora siete vulnerabili agli attacchi drena-energia delle creature che si sono infiltrate nel paese. Il vostro potere (visualizzato in alto a destra) è limitato e si riduce ulteriormente quando si lanciano gli incantesimi e quando si entra in contatto con le entità diaboliche: più pericolose sono più vi succhieranno energia, fino a che' morirete. Se non succede niente di tutto ciò il potere magico gradualmente si rinforza, ma si può accelerarne il recupero uccidendo le bestiacce: più sono malefiche più crescerà la vostra forza.
Entrando nel modo "Prepare Spell" il medaglione diventa blu e appaiono quattro simboli runici. Quando vengono selezionati nel giusto ordine, la sequenza di rune genera un incantesimo corrispondente alla sequenza indicata nel vostro libro degli incantesimi. Dopo la selezione, le rune vengono rimosse dalla vostra dotazione e appaiono sotto il medaglione.
Nel modo "Rune Spell" non solo si distruggono i nemici ma anche si lasciano dietro una runa che rimane per un breve perdiodo entro il quale deve essere raccolta. Se collezionate le rune in questo modo rimpinguerete la vostra dotazione.
Due rune le trovate nel mondo della Luce e due in quello del Buio. Prima di poter entrare nel mondo del Buio dovete trovare l'"Incantesimo Buio".
Nel modo "Read Spell" il medaglione diventa grigio e ha tre segni che corrispondono alle pagine di un libro degli incantesimi, che può contenerne fino a 20.
Nell'ultimo modo "Buy Spell" il medaglione diventa viola e ha quattro diversi simboli. Quando c'è un Mago sullo schermo, lo schermo visualizza l'incantesimo che è abilitato a insegnare. Potete trovare ognuno di questi incantesimi anche nel libro, che mostra inoltre il potere e il livello di magia necessari a usarlo. Se cercate di comperare un incantesimo con un energia insufficiente morirete.

L'idea di *Wiz* è abbastanza nuova, ma la sua implementazione lascia molto a desiderare. E' estremamente lento, il sistema di comando è orrendo e l'uso della barra spaziatrice per accedere agli incantesimi è ancora più noioso. Lo scrolling è lento e a scatti mentre i personaggi sono semplicistici e di poco effetto. Anche il Mago sembra una lumaca e per di più il joystick va posizionato a ogni movimento: orribile!

Giocare a *Wiz* è una totale perdita di tempo: non trovo per niente divertente trascinarsi lentamente qui e là su un'area di gioco mal disegnata, sparando a delle creature indifese. Non c'è nessuna sfida e ottenere gli incantesimi è fin troppo facile. La grafica e il sonoro sono veramente patetici e il prezzo è ridicolo. Perché la Melbourne House non torna a editare bei giochi come *Exploding Fist*? Questo è solo una farsa.

Negli uffici di Zzap! è arrivato l'ultimo clone di *Gauntlet*, e che tragedia! Si vede che i programmatori hanno studiato attentamente lo scenario ma l'unico risulatato di questo sforzo è una manciata di istruzioni molto confuse. Peccato che non abbiano rifinito meglio la grafica: i fondali poco originali e gli sprite mal disegnati sono roba da dilettanti e lo scrolling così a scatti non è roba che ci si aspetta di vedere di questi tempi. Anche il controllo del joystick è scomodo e accedere continuamente al libro degli incantesimi interrompe il ritmo del gioco. Chi spenderebbe diciottomila lire per questo gioco? Non certo io.

PRESENTAZIONE 40%
Povero schermo dei titoli e istruzioni confuse.

GRAFICA 41%
Sprite dilettanteschi si muovono su ballonzolanti fondali

SONORO 58%
Una colonna sonora moderatamente interessante e decenti, anche se rari, effetti sonori

APPETIBILITA' 39%
Istruzioni confuse e sistema di comando scomodo all'inizio lo rendono difficile

LONGEVITA' 27%
E' un gioco pieno di spessore, ma la misera presentazione e l'azione di gioco poco gratificante lo rendono poco divertente

GLOBALE 33%
Un'altra idea interessante realizzata male

PROHIBITION

Infogrames, Disco L.39.000, mouse tastiera. Per Atari ST e C64

Pronti a dimostrare i vostri riflessi di bounty killer metropolitani? **Prohibition** è qualcosa di simile a **West Bank** e vede il debutto dell'ottima software house francese Infogrames nelle conversioni di giochi arcade. Non poteva essere scelto tipo di gioco più adatto da una ditta che ha sempre mostrato un debole per il genere adventure polizieschi. Qualche titolo per rinfrescare la memoria ai più distratti: **Vera Cruz**, **Sidney Affair** e **Inheritance**.

"Prohibithion" è il periodo in cui è ambientato il gioco, gli anni 20, quelli del proibizionismo.

I quartieri di New York sono ormai sotto il controllo delle varie bande di gangster.

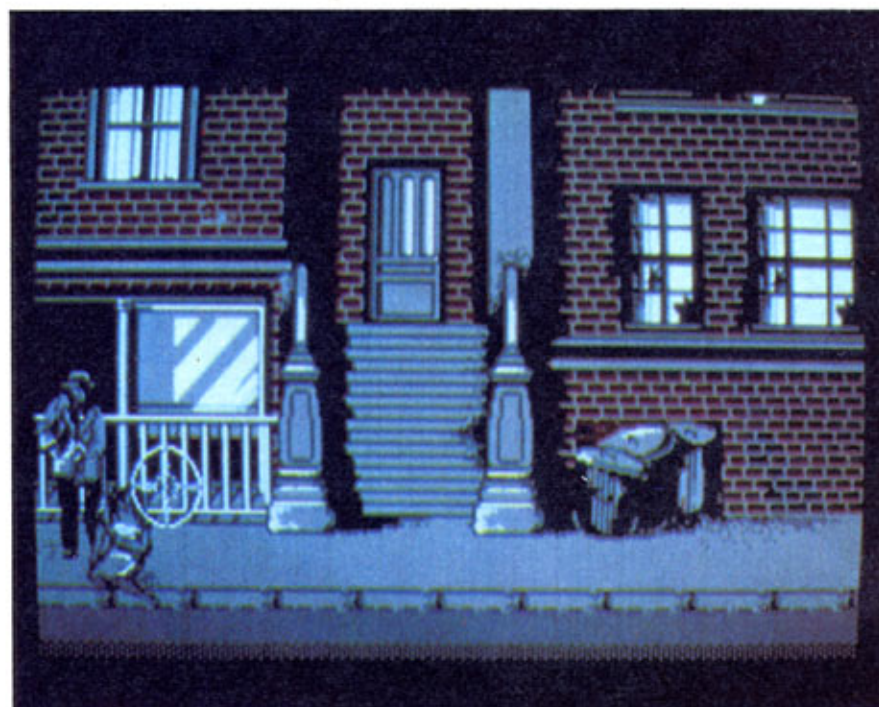
La polizia, che non sa più che pesci pigliare, decide di assoldare un volontario che si introduca nei quartieri generali delle organizzazioni. E' la vostra occasione anche perchè il premio consiste in un bel gruzzolo di soldi.

Il gioco inizia davanti alle scale che conducono al pianerottolo d'ingresso di un palazzo a quattro piani con mattoni rossi. Subito si capisce che il compito è tutt'altro che agevole. Un brutto ceffo con cappello e "trench" vi accoglie appostato ad una delle finestre con il mitra spianato.

Sullo schermo avete un mirino che è comandato con il mouse. Inquadrate il gangster e quindi sparate premendo il pulsante di sparo sinistro. La velocità e la prontezza di riflessi sono indispensabili in questo gioco. Il gangster impiega da 5 a 2 secondi prima di fare fuoco (solitamente i secondi sono 3/5 se appaiono dietro il lucernaio, e 2 sotto un tombino). Il 'count-down appare su una piccola finestrella in basso a destra e un piccolo suono vi avverte dell'arrivo della raffica. In questi pochi secondi dovete cercare tra i caseggiati dove è appostato il malvivente, puntarlo e quindi seccarlo.

Due freccie vi aiutano in questa ricerca quando il bersaglio si trova al di fuori dello schermo mentre, se non vedete alcuna freccia, dovete cercare in alto o in basso. Se siete in ritardo e iniziate a sentire il segnale di pericolo potete ripararvi dietro un muretto premendo il pulsante di destra. Questo tipo di aiuto ha una durata limitata e quindi deve essere utilizzato con attenzione.

Quando sentite un urlo femminile significa che un gangaster ha in ostaggio una donna. In questa situazione bisogna essere particolarmente precisi nel colpire il gangster mirando la spalla destra che solitamente non è riparata dalla biondona.

Dopo aver fatto una sufficiente strage di componenti della banda si ha accesso ad un caseggiato dove il boss ha la sua base. Dopo aver eliminato la guardia del corpo ed il capo potete prendere i bigliettoni e passare a ripulire un altro quartiere fino a quando non si raggiunge quello del boss dei boss.

Non sono un maniaco dei videogiochi da bar e comunque ultimamente sono stati tre gli arcade che mi sono piaciuti: Arkanoid, Super Qix e Empire City. Empire City **è stato convertito con il nome di** Prohibition **e devo ammettere che il gioco è abbastanza divertente ed impegnativo. Unico difetto è la ripetitività delle situazioni visto che i primi due livelli sono abbastanza simili sia nella successione dei nemici che nelle videate. La grafica però è molto bella e rende bene l'atmosfera cupa e buia di quegli anni.**

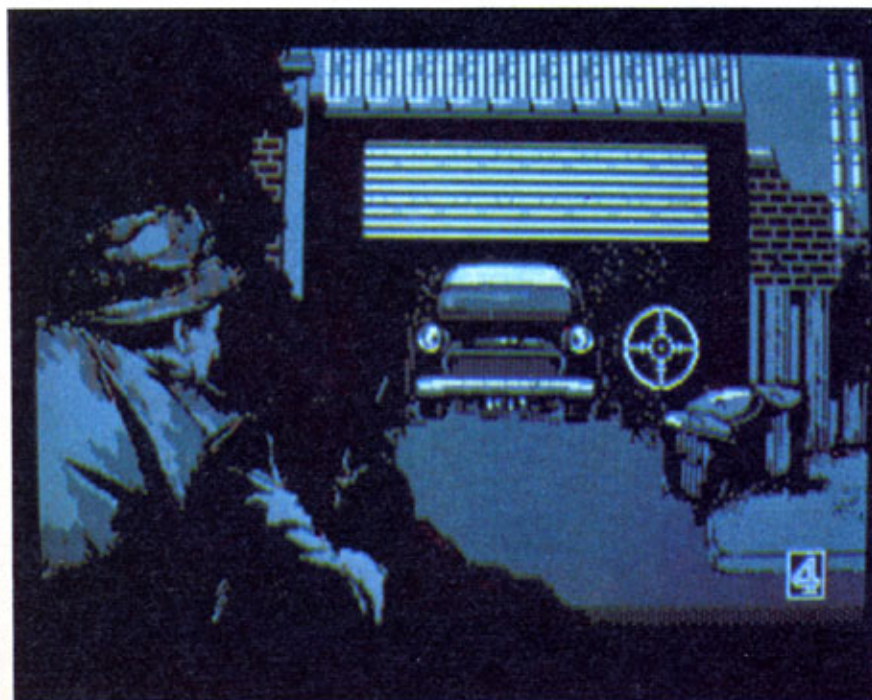
PRESENTAZIONE 75%
Poche istruzioni e confezione appena sufficiente

GRAFICA 85%
Buona la definizione dei caseggiati e dei quartieri. Qualche difetto nello scrolling non sempre perfetto e armonico.

SONORO 92%
Musica di accompagnamento escludibile, splendidi effetti digitalizzati con urla e spari.

APPETIBILITA' 87%
La sfida non è male e raggiungere l'ufficio del boss è difficile.

LONGEVITA' 70%
L'azione comunque è un po' troppo ripetitiva.

GLOBALE 68%
Una realizzazione di classe ma che non convince completamente.

ON LINE software®

JOYSTICK

Pro 5000 nuovo	L. 30.000
Albatros old	L. 30.900
Albatros Ball new	L. 33.900
Magnum c64	L. 14.000
Venus Autofuoco c64	L. 33.000
Savage rambo	L. 33.000
Magnum Space c64	L. 18.000
Data Line	L. 11.000
Quick Shot 2plus/micro	L. 22.000
Magnum Space C16	L. 22.000
Magnum C16	L. 22.000
Magnum MSX	L. 18.000
Magnum Space MSX	L. 20.000
Flashfire I C64	L. 15.000
Flashfire I C16	L. 15.000
Flashfire Autofire C64	L. 16.000
Flashfire Autofire C16	L. 16.500

ACCESSORI

Games Killer	L. 30.000
Magic Cable	L. 30.000
Cavo Centronics	L. 30.000
Robcon 10 Turbo	L. 55.000
Robcon 30 Combi T.	L. 70.000
Robcon 50 Super C.	L. 85.000
Stako Tape	L. 3.000
Cassette Rack	L. 2.500
Copri 128 Completo	L. 11.500
Copri C64/VIC20/C16	L. 5.000
Copri C64 New Completo	L. 11.500
Penna Ottica C64 + Soft.	L. 33.000
Freeze Freme	L. 46.000
Isepic	L. 46.000
Videodigitizer	L. 46.000
Speed Dos	L. 46.000
Fast Load	L. 30.000
Kit Allinea Testine	L. 16.000
Back.up	L. 19.000
Tako	L. 6.000
Carrello Porta Moduli	L. 100.000
Carta M.C. 80 CL.	L. 30.000
Carta M.C. 135 CL.	L. 40.000
Adattatore Reg. C16	L. 8.000
Adattatore Joy. C16	L. 4.800
Deviatore d'antenna	L. 8.500

I PREZZI SI INTENDONO COMPRENSIVI DI I.V.A.

Gli ordini si accettano scritti, telefonici, attraverso il centro Modem ON-LINE Center.

BOX

Box Futura 70	L. 29.000
Box 100 pz. 5" 1/4	L. 23.000
Box 50 pz. 5" 1/4	L. 18.000
Box 50 pz. 3" 1/2	L. 21.000
Box 25 pz. 3" 1/2	L. 19.000

RIBBON

Nastro Stampante C.801	L. 8.000
Nastro Stampante C.802	L. 10.500
Nastro Stampante C.803	L. 12.000
Nastro Stamp. MPS1000	L. 10.500

FLOPPY

Floppy File 5" 1/4 10 pz.	L. 25.000
Floppy Bulk 5" 1/4 200 pz.	L. 250.000
Floppy RPS 3" 1/2 1F/2D	L. 32.000
Floppy RPS 3" 1/2 2F/2D	L. 37.000

COMPUTER E PERIFERICHE

Commodore 64 New	L. 400.000
Commodore 128	L. 540.000
MSX. Sanyo MPC100 64K.	L. 325.000
Drive Commodore 1571	L. 540.000
Registratore Magnum C64	L. 39.000
Registratore Rush Ware	L. 45.000
Registratore Magnum MSX	L. 45.000
Registratore Atari New	L. 130.000

SOFTWARE

Originali Atari 130/800 Nastro

Conto Corrente	L. 18.000
Totocalcio	L. 18.000

Programmi Commodore 128

128/004 Jane Inglese
128/006 Laser
128/008 Microillustrator
128/010 Music Maker
128/011 Micropologic
128/013 Word Pro 128
128/014 Word Star
128/015 Word Writer 80
128/021 Microcalc
128/022 Supercalc
128/023 Swit Calc
128/025 Super Utility Parte 1
128/026 Super Utility Parte 2

Senza Manuali-Help interno
prezzo unico cadauno L. 25.000

ON-LINE Center comunica l'operatività 24 ore su 24 del proprio centro Dati Modem al numero 0532/46.47.15.

ON LINE CENTER

Via Barlaam, 31 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/46.47.31 - Centro Modem 0532/46.47.15

SFORBICIATE QUESTO TAGLIANDO E CONSEGNATELO AL VOSTRO EDICOLANTE

MAI PIU' SENZA ZZAP!

Caro Edicolante, la prego di riservarmi una copia di ZZAP! ogni mese

*Nome*______________________________

*Indirizzo*____________________________

________________ *Telefono*________________

DOLCE PICCOLO C16

Dopo le numerose richieste e qualche estemporanea recensione regaliamo questo supplemento a tutti i lettori amanti e possessori di un C16. Uno sguardo su quello che offre il popolare cuginetto del Commodore 64 che, per quanto possa sembrare incredibile, è un bel computer per il suo prezzo (attuale).
Questo inserto di otto pagine vuole essere una mini enciclopedia che non ha la pretesa di diventare una guida definitiva al software del C16: è soltanto una raccolta moderatamente significativa di tutto il software che ci è passato tra le mani. Pensiamo sia una lettura interessante. Parlare del C16/ Plus 4 mi riporta al mio passato trascorso sul Vic 20,Il mio primo computer. Allora costava quasi mezzo milione e il software era grezzo sotto tutti gli aspetti. Ma a dispetto dei suoi limiti e della sua povertà , era molto divertente. Con soli 3.5 k di memoria base, la struttura del gioco e il codice devono essere compatti ed efficienti e i programmatori non potevano certo realizzare della grafica incisiva.
Alcune autentiche gemme programmate sul Vic 20 sono diventate dei classici del software odierno. **Laser Zone** di Jeff Minter , **Matrix** e **Hellgate**, il superlativo **Jelly Monster** della Commodore ROM (tristemente tolto dal mercato solo perchè troppo simile al ben noto arcade dell'Atari) e **Myriad** della Rabbit solo per nominarne alcuni. La qualità e la quantità del software del C16 sono simili a quelle del Vic 20; c'è un buon numero di giochi senza valore, ma ci sono anche realizzazioni d'alta classe che perdono qualcosa quando vengono convertite per macchine più potenti. **POD** e **Voidrunner** sono due esempi di giochi più giocabili sul C16 che sul 64. Alcune software house hanno creduto nel C16 /Plus 4 e le vendite sono state di buon livello. Mastertronic e Anco mostrano di prestarci molta attenzione producendo software di qualità - in molti casi superiore a quello per il C64. Molto del software più povero viene da conversioni da macchine più potenti, che dimostra come questa tendenza a soffocare i prodotti più originali con qualcosa di troppo pretenzioso non porta a niente di speciale.
Quindi che cosa offrono il C 16 e il Plus 4....?Prima di tutto il BASIC è superiore a quello del C64, anche se il manuale dell'utente non è di particolare aiuto - la Commodore mostra di avere difficoltà nella produzione di documentazione esauriente. Le caratteristiche del BASIC comprendono più di 75 comandi, inclusi una serie di interessanti comandi grafici. Il C16 non offre niente di particolarmente nuovo - sì, ha 121 colori (128 per essere più precisi ma ci sono 8 sfumature di grigio) - ma con i suoi 16K è un passo indietro dal punto di vista dell' impiego della memoria. A questo punto bisogna chiedersi perchè la Commodore lo mise sul mercato, soprattutto con quel prezzo (costava L. 300000). Il vero segreto del successo del C16 sta infatti nella decisione di portare il prezzo sotto le 200.000.
Il Plus 4 ha 64k RAM con 60 k disponibili per la programmazione in BASIC (il C64 ha 38 k da utilizzare) C'è un monitor con 17 comandi ed una valida funzione di HELP - se avete fatto un errore nel programma BASIC, premendo il tasto funzione HELP viene evidenziato. Ambedue i computer sono compatibili con il disk drive 1541 e il monitor 1571, comunque uno speciale registratore è richiesto come anche un joystick speciale - sono raccomandati i Konix perché quelli originali Commodore non sono gran ché. Si possono trovare facilmente gli adattatori che vi permettono, con una spesa contenuta, di utilizzare i joystick universali.

GARY PENN

POD
Mastertronic,L.5000

Uno spara e fuggi alla Minter e programmato da Shaun Southern. Più accattivante e giocabile della conversione per il C64, ha una robusta grafica, musica corposa ed è di ottima giocabilità.

GLOBALE 92%

BANDITS AT ZERO
MAD,L.5000

Un eccellente spara e fuggi con un stupendo scorrimento parallattico nel quale dovete distruggere tutto quello che vi si para davanti e fermare la corsa del velivolo nemico.

GLOBALE 75%

MEGABOLTS
Mastertronic, L.5000

Uno strano spara-e-fuggi ambientato in un labirinto. Stranamente affascinante.

GLOBALE 61%

DORK'S DILEMMA
Gremlin, L.np

Aiutate Dork a trovare e montare le parti della sua astronave. Giocabilità ottima, grafica essenziale e ben definita per questo splendido gioco' raccogli-tutto'.

GLOBALE 83%

CLASSIC SNOOKER
Anco, L. np

Giocare è OK, ma lo schermo ha spesso violenti tremolii e può diventare fastidioso.

GLOBALE 51%

PROJECT NOVA
Gremlin, L. np

Una variazione del genere **Star Raider** sotto la media - semplice azione da spara e fuggi, con una piccola infarinatura di strategia tanto per gradire.

GLOBALE 40%

BOUNDER/ PLANET SEARCH
Gremlin, L.np

BOUNDER
Muovete Bounder da lastra a lastra evitando i numerosi e vari ostacoli. La grafica è molto dettagliata e l'animazione ben curata: rimarrete coinvolti fin dall'inizio.

GLOBALE 89%

HEKTIK
Mastertronic, L.5000

Un' accurata versione del datato arcade **Space Panic** - L'azione di gioco, tra piattaforme e scale, è un po' troppo facile.
Offre qualche ora di divertimento e un tocco di revival.

GLOBALE 69%

ROCKMAN
Mastertronic, L.5000

Ricky Rockman esplora caverne raccogliendo diamanti ed evitando massi mortali.
La mancanza di velocità inficia la giocabilità e scansare i macigni diventa praticamente impossibile.

GLOBALE 26%

THAI BOXING
Anco, L.np

Questo gioco è praticamente identico al **Thai Boxing** incluso nella *compilation* Sport 4.
I movimenti dei combattenti non hanno niente di realistico e gli sfondi sono insipidi. Si gioca male e non vale il suo prezzo.

GLOBALE 20%

BERKS
The Power House, L.np

Potrebbe essere intitolato Baby Berks - il quarto titolo della 'trilogia' **Berks**. Un solo schermo che non è interessante né giocabile quanto i suoi predecessori.

GLOBALE 41%

DIAMOND MINE
Blue Ribbon, L.np

Guidate una conduttura attraverso una miniera raccogliendo diamanti ed evitando muri e insetti. Il condotto è di difficile controllo e non vale la pena stare ad impararlo. Per di più la grafica è povera e la giocabilità scadente.

GLOBALE 23%

XCELLOR 8
Gremlin, L.18.000

Lo *scrolling* dei fondali in bassorilievo è perfetta, ma l'azione non è molto veloce né particolarmente affascinante.

GLOBALE 39%

XARGON WARS
Gremlin, L.np

Facile e noioso spara-e-fuggi, una specie di **Space Invaders** attualizzato.

GLOBALE 38%

G'MAN
Code Masters, L.np

In questo gioco il nostro eroe, *G Man*, ha soltantò sette minuti per prendere la 'navetta' per lo *Space Shuttle;* a peggiorare le cose la riserva d'aria si esaurisce rapidamente. La grafica è funzionale ma la giocabilità è rallentata dalla mancanza di varietà.

GLOBALE 37%

OBLIDO
Mastertronic, L. 5000

Un giochetto originale nel quale dovete mettere dei blocchi di colore al loro 'posto'. Inizialmente un po' confusionario ma estremamente giocabile.

GLOBALE 83%

STAR GAMES
Gremlin, L.18.000

SWORD OF DESTINY
Il personaggio principale ed i 'cattivi' sono ben fatti ed animati, ma l'azione sulle piattaforme è troppo noiosa e prevedibile per essere apprezzabile.

GLOBALE 36%

BOOTY
Firebird, L.np

Siete alla guida di Jim in questo mediocre *platform game* con sfumature nautiche. La grafica e il sonoro sono deboli (la musica di accompagnamento rompe i timpani) e sebbene sia inizialmente giocabile, l'interesse svanisce per la sua ripetitività.

GLOBALE 54%

HYPERFORCE
Ariolasoft, L.np

L'azione di gioco di questo spara-e-fuggi è originale ma noiosa.

GLOBALE 39%

WINTER EVENTS
Anco, L.18.000

Un bel mix di sei discipline invernali , raccolte su una cassetta multi-caricamento.

Per gli appassionati di sport invernali ***Winter Events*** *è il massimo*

SALTO CON GLI SCI
Partecipate alla gara di salto in lungo invernale e tentate di battere il record mondiale.

PATTINAGGIO
Un evento per uno o due giocatori che richiede un tempismo preciso nel dimenare il joystick.

BIATHLON
Una snervante corsa con gli sci attraverso un meraviglioso paesaggio con la sola compagnia di un fucile calibro 22. Sciate nelle valli e su e giù per le colline per arrivare ai quattro punti separati dove dovete utilizzare il fucile per colpire 5 bersagli con 5 colpi.

BOB
Curvate il bob seguendo la pista ghiacciata.

DISCESA LIBERA
Sciate per questa lunga e alberata pista raffigurata con un incisivo effetto 3D.

SLALOM
Ancora sciare. Solo che questa volta bisogna fare i conti con le bandierine.
Ognuna delle sei discipline è giocabile di per sé e tutte assieme formano uno splendido programma. Da non perdere.

GLOBALE 95%

LEGIONAIRE
Anco, L.np

Un derivato di **Commando**, con una buona grafica ma scarsa giocabilità.

GLOBALE 65%

BUBBLE TROUBLE
Players, L.5.000

Comandate una bolla intrappolata in un lavandino pieno d'acqua e dovete galleggiare verso la libertà mangiando nove bollicine. Sarete infastiditi da spazzolini , shampoo e altri accessori.
Un sonoro competente e una grafica semplice ma colorata abbelliscono questo gioco semplice ma molto stimolante

GLOBALE 69%

SPORT 4
Anco, L.18.000

Come dice il nome, nella cassetta ci sono quattro giochi sportivi: Grand Prix di motoscafi, Campionato Europeo di calcio, Slalom in canoa e Thai Boxing.
La grafica è scarna e minuta e il sonoro si riduce a pochi e semplici effetti. Nel complesso è comunqe una buona raccolta di giochini facilini.

GLOBALE 65%

KIKSTART
Mastertronic, L.5000

Una gara contro il tempo a scorrimento orizzontale. Non assomiglia molto al suo omonimo per C64 ma è abbastanza giocabile.

GLOBALE 84%

ZOLYX
Firebird, L.5000

Zolix è un puntino che vive in un'arena rettangolare nera, delimitata da una sottile linea blu. La sua vita è in pericolo perchè è costantemente disturbato da due tipi di puntini traditori: uno rimbalza qui e là e l'altro scorrazza lungo il bordo dell'arena.
Il solo modo per sopravvivere al loro tocco mortale è quello di continuare a muoversi: e qui sorgono i problemi.
Zolyx si può muovere abbastanza facilmente sul perimetro dell'arena ma è inevitabilmente destinato a scontrarsi contro uno dei puntini che lo pattugliano.
Sembra quindi ovvio che Zolyx si sposti all'interno dell'arena: ma purtroppo quando entra nell'arena lascia dietro di sé una linea gialla e se un puntino si schianta contro la linea, Zolyx perde una delle sue 5 vite. Per di più, una volta che Zolyx inizia a creare una linea non può fermarsi; se lo fa muore. . .
Ma c'è qualche buona notizia. Quando Zolyx ritorna sul perimetro dell'arena, l'area racchiusa dentro la linea gialla si riempie di blu, consentendo a Zolyx di muoversi liberamente al suo interno. Ulteriori incursioni e successive ritirate nello spazio dei puntini traditori porteranno il territorio nemico a riempirsi lentamente e a passare sotto il controllo di Zolyx.
Alle volte due punti possono essere separati. In questo caso nessuna delle due aree si riempirà perchè ognuna è occupata da un puntino: di conseguenza Zolyx deve mangiare via entrambe le aree se vuole ridurre la superiorità dei puntini.
Ma il nostro eroe puntiforme ha un asso nella manica.
Quando un nemico minaccia lui o la sua linea gialla, una veloce pressione del pulsante di fuoco inverte la direzione di marcia degli ostili *pixel*. Questo vantaggio è disponibile una volta nel primo livello, due nel secondo, e così via fino alla nausea....
Un contatore situato in alto allo schermo, costantemente aggiornato, mostra la percentuale di area di gioco che Zolyx ha fatto sua.
Quando l'eroico puntino ha riempito il 75% dell'arena, lo schermo si ripulisce e mostra un'arena vuota con sempre più puntini traditori e Zolyx è costretto a ricominciare da capo. . .
Il gioco è identico alla versione per C64, il che è sorprendente visto che, disponendo 121 colori, questa conversione dovrebbbe come minimo avere differenti colori da livello a livello.
Zolyx è immensamente giocabile e per la metà di un deca non deve assolutamente sfuggirvi.

GLOBALE 90%

*Monty alle prese con percorsi impegnativi nella versione per il C16 di **Monty On The Run***

MONTY ON THE RUN
Gremlin, L.18.000

In questo giocabilissmo *platform game* Monty Mole, scappato di prigione, deve aprirsi la strada della libertà attraverso diverse locazioni. Vale il suo prezzo.

GLOBALE 96%

BRIDGEHEAD
Anco, L.np

Essendo un duro siete stati scelti per affrontare una pericolosa missione in questo bel gioco in stile **Green Beret**.
La grafica è bella e un decente motivo accompagna lo schermo dei titoli.
Nel complesso un buon sparatutto.

GLOBALE 75%

FRANK BRUNO'S BOXING
Elite, L.np

Una variante del gioco da bar **Punch Out** nel quale vestite i panni del vecchio Frank, per affrontare pugili con diverse caratteristiche.
A volte è molto frustrante ma resta giocabile (per molti versi più della versione per C64).

GLOBALE 82%

STARBURST
Ariolasoft, L.np

Ancor più pretenzioso del suo predecessore **Hyperforce** e ancor meno attraente.

GLOBALE 29%

SUMMER EVENTS
Anco, L.18.000

Questo seguito di **Winter Events** fresco di pubblicazione promette di essere altrettanto appassionante.

ONE MAN AND HIS DROID
Mastertronic, L.5000

In questo gioco raccogli-tutto usate il vostro robo-droide per radunare le *Ramboids* (pecore aliene). La grafica è disegnata in grande e ben definita e lo scrolling e la giocabilità sono OK, ma il sonoro non è all'altezza del resto. All'inizio è difficile raccogliere le pecore, ma una volta che vi siete impadroniti del modo di controllo potete svolgere il vostro compito con facilità.

GLOBALE 78%

PETALS OF DOOM
Gremlin, L.np

Distruggete gli alieni e proteggete le piante in questo semplice e giocabile spara-e-fuggi. La grafica, grande, nitida e colorata, è accompagnata da un sonoro limitato ad alcuni effetti di sparo. Le prime volte è divertente, ma la longevità è in dubbio.

GLOBALE 49%

YIE AR KUNG-FU
Imagine, L.18.000

Una conversione del gioco da bar della Konami nel quale cercate di diventare un grande maestro sfidando otto avversari, divisi in due caricamenti. Facilmente giocabile, ma alla lunga diventa troppo semplice vincere.
E' inserito anche nella *compilation* **Konami's Coin-op Hits** assieme a **Green Beret**, **Ping Pong** e altri.

GLOBALE 32%

PANIC PENGUIN
Midas, L.7.500

Guidate Percy Penguin attraverso il labirinto di blocchi di ghiaccio, evitando i mostri di neve o colpendoli con i blocchi di ghiaccio. La grafica è buona ma i comandi hanno spesso una risposta lenta. Ciò nonostante derivato di **Pengo** è giocabilissimo e a buon mercato.

GLOBALE 71%

C16 CLASSIC 2
Gremlin, L.18.000

MONKEY MAGIC
Aiutate Monkey a recuperare le sacre scritture in questo mediocre spara-e-fuggi. La grafica è okay, ma le variopinte montagne lasciano a desiderare.

GLOBALE 40%

GUZZLER
Players, L.5000

Uno strano derivato di **Pac Man** nel quale controllate un topolino divora-frutta. Il trucco è di essere grassi o magri nel posto giusto, il che è frustrante ma divertente.

GLOBALE 76%

FOOTBALLER OF THE YEAR
Gremlin, L.18.000

Superate schermate su schermate di testo nel tentativo di fare carriera come calciatore professionista. L'obiettivo finale è sconfiggere tutti i rivali e diventare il Calciatore dell'Anno. Inizialmente coinvolgente è privo delle qualità necessarie per affascinarvi a lungo.

GLOBALE 55%

MOLECULE MAN
Mastertronic, L.5.000

L'unico gioco di labirinto con grafica isometrica in 3D disponibile per C16. L'Uomo Molecola deve raccogliere 16 circuiti per riparare un trasportatore di materia. E' difficile farci la mano ma la perseveranza viene premiata.

GLOBALE 69%

THE MAGICIAN'S CURSE
Gremlin, L.18.000

Dovete localizzare una statua d'oro, nascosta in un villaggio deserto. Molti oggetti sparsi per l'area di gioco possono aiutarvi nella ricerca. La grafica è elementare e sempliciotta, ma la giocabilità è leggermente migliore.

GLOBALE 48%

DANGER ZONE
Code Masters, L.5000

Uno spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale con 20 livelli.
Non offre nulla di nuovo e di particolarmente entusiasmante ma è abbastanza giocabile

GLOBALE 56%

KILLAPEDE
Players, L.5000

Una carina interpretazione di **Centipede**.
Niente di nuovo, ma regala qualche ora di tiepida azione distruttiva.

GLOBALE 53%

RESCUE FROM ZYLON
Gremlin , L.np

Salvate una squadra di geologi da un terribile destino in questo facile *arcade adventure*. Un gioco datato con grafica scadente.

GLOBALE 33%

VIDEO MEANIES
Mastertronic, L.5000

Come robot-maggiordomo di un grande castello, il vostro compito è spegnere tutti i televisori che il vostro principale ha lasciato accesi. Parecchie creature assassine popolano lo schermo e fanno di tutto per distruggervi. Una divertente miscela di avventura dinamica e spara-e-fuggi.

GLOBALE 78%

STREET OLYMPICS
Mastertronic, L.5000

Gareggiate in quattro ripetitive discipline in questa penosa simulazione sportiva.

GLOBALE 14%

FINGERS MALONE
Mastertronic, L.5000

Questo colorato *platform game* vi mette al comando di Fingers per raccogliere monete e sfuggire ai robot-guardie della banca. Frustrante ma ciò nonostante irresistibile.

GLOBALE 74%

WAY OF THE TIGER
Gremlin, L.18.000

Diviso in tre parti (multicaricamento), questo gioco è una buona conversione del mediocre picchia-duro basato sull'omonimo libro fantastico.La prima sezione, Combattimento A Mani Nude, è ambientata nel deserto di Orb; la seconda, Combattimento con l'Asta, si svolge su un tronco sdrucciolevole e la terza, Combattimento con Spada da Samurai, vi pone di fronte a guerrieri armati di spada da Samurai fino all'attacco finale al supremo spadaccino, il Maestro. In ogni sezione ci sono 16 mosse e in generale la giocabilità è buona. Sicuramente il migliore gioco di questo genere per C16.

GLOBALE 71%

More adventures of BIG MAC
The mad maintenance man
MASTERTRONIC,L.500

Il povero vecchio Mac è perso nel mezzo di un labirinto di piattaforme e sta tirando le cuoia per avvelenamento da radiazioni. Potete aiutarlo a trovare e montare insieme 16 circuiti e fuggire? Grafica e suono sono leggermente sotto la media, ma se gli date una possibilità lo troverete giocabile.

GLOBALE 69%

TUTTI FRUTTI
Mastertronic, L.5000

In questa divertente variante di **Mr.Do**, vestite i panni di Super Strawberry. Raccogliete ciliegie ed evitate le mortali attenzioni della gang della Mela Acida.

GLOBALE 69%

SQUIRM
Mastertronic, L.5000

Collezionate le uova della regina Squirm prima che le sue operaie le rimuovano dal labirinto.
La luce scompare velocemente, quindi dovete raccogliere i vermi luminosi per mantenere la visibilità.
Sebbene giocabile e affascinante il livello è tenuto basso dalla grafica e dal suono mediocri.

GLOBALE 57%

VARMIT
Players, L.5000

Un gioco di piattaforme e scale con poco da segnalare.
La grafica è okay ma l'azione di gioco è noiosa.

GLOBALE 26%

KANE
Mastertronic, L.5000

Questa avventura *western* si svolge su due schermi, comprendenti un totale di quattro livelli. Nel primo schermo dovete colpire, con arco e freccie, degli uccelli che baratterete con gli indiani per dei simboli di pace.
Per ogni simbolo di pace guadagnate una vita. Nel secondo schermo dovete combattere contro una banda che vuole impedirvi di fare ritorno a casa.
La grafica è buona, specialmente negli sfondi, anche se i movimenti degli sprite principali lasciano molto a desiderare.

GLOBALE 48%

TERRA COGNITA
Code Masters, L.5000

Volando sopra la superficie di un pianeta deserto, guidate la vostra astronave attraverso i campi di forza, evitando e colpendo le mortali astronavi-droide.
La grafica e la struttura del gioco sono sorprendentemente buoni, specialmente se considerate le limitazioni di memoria.

GLOBALE 75%

DROID ONE
Bug Byte, L.np

Una frenetica e giocabile variazione sul tema di **Robotron** con grafica colorata, suono discreto e molta roba da uccidere.
A proposito, le bombe intelligenti sono chiamate ZZAP! Che carini!

GLOBALE 78%

FUTURE KNIGHT
Gremlin, L.18.000

Salvate la principessa Amelia dalle grinfie del malvagio Spegbott in questa mediocre avventura dinamica.
Una insufficiente, ma abbastanza giocabile, conversione da C64.

GLOBALE 68%

POWER BALL
Mastertronic, L.5000

Guidate una saltellante palla arancione attraverso livelli, a scorrimento orizzontale, di piattaforme variamente disposte.
Raccogliete calici dorati ed altri bonus. Il sistema di controllo è difficoltoso all'inizio, ma divertente quando lo avete imparato.

GLOBALE 76%

GUN LAW
Mastertronic,L.5000

Una competente versione di **Commando**.
Scorrimento verticale, suono grezzo ma abbastanza giocabile.

GLOBALE 48%

SPEED KING
Mastertronic, L.5000

Simile sotto molti aspetti al **Formula Uno Simulator** di Shaun Southern (non a caso anche questa è una sua produzione): solo che questa volta dovete sgasare a cavallo di una due ruote.

GLOBALE 56%

MR. PUNIVERSE
Mastertronic, L.5000

In questo seguito di **Big Mac,** Mr. Puniverse è intrappolato in un labirinto di locazioni piene di piattaforme e ostacoli che lo intralciano nella sua ricerca delle pillole di vitamine.La grafica sembra una parodia, ma il gioco è divertente.

GLOBALE 76%

ASTRO PLUMBER
Blue Ribbon, L.5000

Come uomo della manutenzione fresco di assunzione dovete riparare il sistema di aereazione delle caverne sotto la superficie della luna. Le caverne sono abitate da creature poco cordiali che non sembrano molto felici di vedervi. Datato sotto tutti gli aspetti.

GLOBALE 20%

BATTLE
Mastertronic, L.5000

Un gioco di strategia discretamente giocabile limitato dalle restrizioni di memoria del C16.

GLOBALE 41%

RUNNER
Firebird, L.5000

Guidate un uomo-jet attraverso una serie di piattaforme e scale facendogli raccogliere delle chiavi, evitando contemporaneamente massi e baccelli mutanti. Graficamente è atroce e lo stesso dicasi della giocabilità.

GLOBALE 23%

VEGAS JACKPOT
Mastertronic, L.5000

Una noiosa e poco giocabile simulazione di una *slot machine*.

GLOBALE 20%

LEAPER
Bug Byte, L.np

Molto simile al classico per Spectrum della Imagine **Jumpin' Jack**. L'obiettivo è portare Leaper in cima allo schermo guidandolo attraverso le piattaforme mobili ed evitando le creature aliene. Semplice e a volte frustrante, ma molto giocabile.

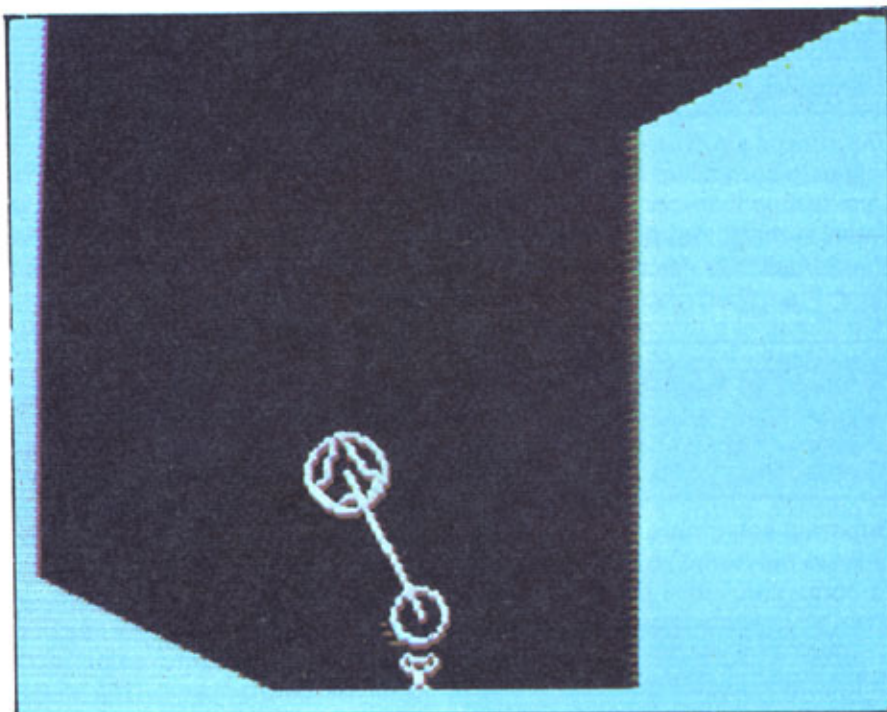
GLOBALE 62%

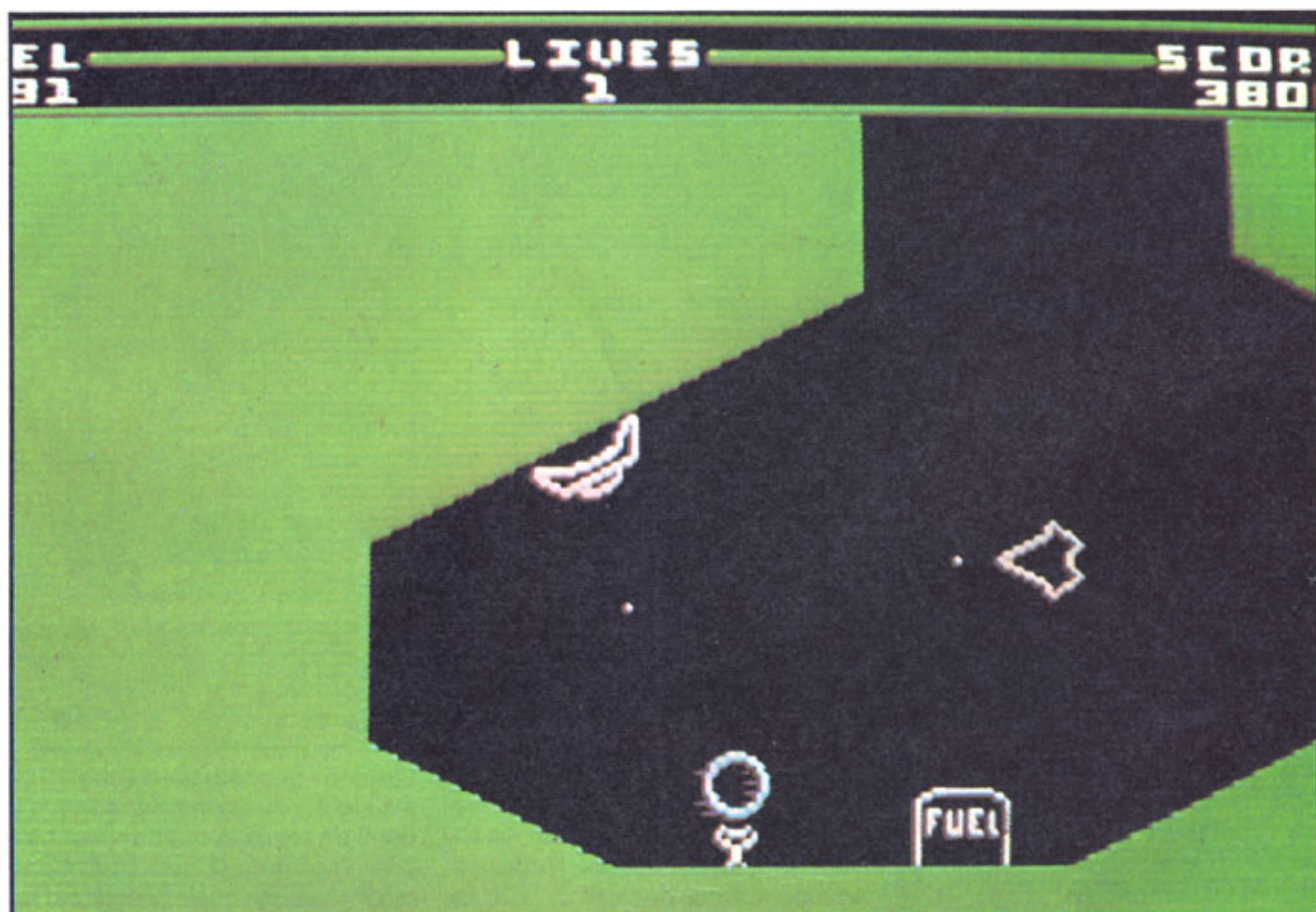
AURIGA
Players, L.5000

Semplice spara-- fuggi con grafica incisiva e colorata, un mucchio di rumore e tanta roba da sparare.

GLOBALE 80%

THRUST
Firebird, L.np

Nel bel mezzo dei mondi di carbonio di Gargos c'è un sistema di pianeti contenenti enormi quantità di energia e con tre caccia a vostra disposizione sta a voi imbrigliarla. Ogni caccia è equipaggiato di cannone, campo di forza e laser-guinzaglio e può accellerare e ruotare di 360 gradi. Nello spazio, l'attivazione del campo crea una bolla protettiva intorno al caccia. Passando sopra un serbatoio di carburante potete rifornirvi di energia. Attivando lo scudo mentre sorvolate un bacello di energia (un piccolo ogggetto rotondo su un piedistallo) si dà luogo ad una connessione tra il laser-guinzaglio e il centro del bacello. La sagoma del caccia è costantemente al centro dello schermo e la superficie del pianeta scorre col vostro movimento. Per portare a termine una missione bisogna distruggere sia il bacello d'energia che il generatore. Distrutto il generatore, avete soltanto dieci secondi per abbandonare il pianeta prima che esploda. Volate dritti verso l'alto e dopo alcuni secondi un passaggio spazio-temporale vi porterà al livello successivo.Il vostro compito diventa sempre più duro e una volta completato i sei mondi si ripetono.Il primo ostacolo extra del settimo livello è la forza di gravità contraria, mentre il 15° livello presenta un paesaggio completamente invisibile. E' una valida conversione dall'originale: lo schermo a volte trema, ma questo non toglie niente all'immensa giocabilità di **Thrust**.

GLOBALE 88%

Thrust- Giocabile come la versione per C64

VIDEO POKER
Entertainment USA, L

Simulazione di un video poker in stile Las Vegas che vi affascinerà per qualche ora ma come molte di queste simulazioni vi stancherete velocemente.

GLOBALE 23%

ACE
Cascade, L.np

Deludente rispetto all'originale per C64; comunque molto giocabile. Più che un simulatore di volo è uno spara-e-fuggi con buoni effetti grafici e una buona dose d'azione.

GLOBALE 78%

FORMULA ONE SIMULATOR
Mastertronic, L. 5000

Molto realistico. Il gioco di Shaun Southern è il migliore disponibile per C16.

GLOBALE 70%

Voidrunnerdi Jeff Minter - ancora meglio di quello per il C64

VOIDRUNNER/ HELLGATE
Llamasoft/ Ariolasoft, L np

Le Guerre Droide tra l'uomo e la macchina sono giunte al conflitto finale. Cinque flotte di Voidrunner sono state inviate a distruggere le forze droide prima che riescano ad attaccare la terra con i loro micidiali missili.
L'azione si svolge su un singolo schermo. Quattro Voidrunner sono ben visibili al centro dello schermo e possono essere mossi in qualsiasi direzione. La formazione delle astronavi varia da livello a livello. Qualche volta sono disposte a stella, a volte all'insu, all'ingiù, in diagonale oppure di lato.
Questo può causare un certo disorientamento ma non diventa mai così frustrante da spingervi al rifiuto.Ondate di astronavi droide appaiono da ogni dove e devono essere distrutte prima che i loro missili colpiscano un membro della flotta di Voidrunner. Se un solo membro viene colpito, l'intera flotta di Voidrunner viene distrutta.
La maggior parte delle astronavi nemiche si distruggono con un solo colpo di laser, altre invece richiedono più colpi prima di diventare vulnerabili. Se riuscite a distruggere un buon numero di droidi passate allo schermo successivo.
Sulla facciata B della cassetta c'è un gioco bonus, **Hellgate**, un classico del Vic 20. Sfortunatamente non è dotato della giocabilità dell'originale, ma è Voidrunner il pezzo forte della confezione e quindi non dovete perderlo.

GLOBALE 92%

SHARK
Firebird, L.5000

Arpionare una moltitudine di Squali Bianchi ed evitare le meduse e i calamari offre alcune ore di di screto divertimento.
Sfortunatamente la precisione necessaria per uccidere gli squali rende il gioco un po' complicato.

GLOBALE 64%

SKYHAWK
Bug Byte, L.np

In questo spara-e-fuggi ben giocabile (convertito dal Vic20) siete un pilota il cui compito è difendere una città dai caccia nemici. La grafica è semplice e lo scorrimento orizzontale traballante ma per il resto siamo nella sufficienza.

GLOBALE 60%

HARVEY HEADBANGER
Firebird, L.5000

Hamish Highball e Harvey Headbanger sono due simpaticcismi rivali. La coppia di ciccioni passa il suo tempo a sbevazzare potenti cocktail e una volta che sono ubriachi litigano tanto per divertirsi. Al parco si danno battaglia a spintoni, sul quadro svedese.
Mentre i due si muovono per il quadro, questi cambia colore. Harvey cambia i quadrati rossi in blu e Hamish cambia i blu in rossi. Per vincere un 'litigio' uno degli avvinazzati deve circondare l'altro con il suo colore.
I due litigano fino a che uno non è stato intrappolato per dieci volte, dopo di ché verrà dichiarato vincitore.
Harvey Headbanger è un'altra conversione competente, che mantiene la giocabilità del suo alter ego per C64.

GLOBALE 85%

WIMBLEDON
Gremlin, L.

Una simulazione di tennis per uno o due giocatori priva d'ispirazione. Vista dall'alto, molte opzioni, ma poca giocabilità.

GLOBALE 35%

BOMB JACK
Elite, L.18.000

Una grezza interpretazione del classico *arcade* con un caricamento lento e scadente.

GLOBALE 43%

STORM
Mastertronic,L.5000

Un gioco di labirinto multischermo con alcune somiglianze con Gauntlet. La grafica è buona ma tenebrosa, il suono è rado e il controllo è strano, ma perseverando c'è anche da divertisi.

GLOBALE 54%

SPIKY HAROLD
Firebird, L.5000

Un inverno è lungo senza niente da mangiare e quindi Harold si mette in cerca di mele. Guidate Spiky Harold per un labirinto di stanze, saltando da una piattaforma all'altra, evitandone gli abitanti. Ma c'è poco tempo (e la vita è crudele): Spiky ha solo 24 ore per raccogliere le provviste: dopo di che arriva l'inverno e muore. Sebbene non abbia niente di nuovo come *platform game,* rappresenta un buon acquisto per gli appassionati del genere.

GLOBALE 81%

KUNG-FU KID
Gremlin, L.np

Una difficoltosa, frustrante e semplificata versione di **Kung-Fu Master**. La grafica miniaturizzata fa da contorno ad una struttura di gioco pizzosa.

GLOBALE 37%

JAIL BREAK
Bug Byte, L.np

Niente a che vedere con l' omonimo *arcade* . Questa infatti è una terribile versione di **Breakout** priva di grafica e sonoro decenti e di qualunque capacità di attrarre.

GLOBALE 8%

PIN POINT
Anco, L.18.000

Una sorta di versione ridotta di **Spindizzy** molto più difficile da giocare. Il fattore divertimento aumenta con la perseveranza, ma non è un gran affare.

GLOBALE 68%

SPECTIPEDE
Mastertronic, L.5000

Un altro spara-e-fuggi alla Jeff Minter, questa volta simile a **Matrix**. Non c'è molto da vedere, a volte è ripetitivo, ma è abbastanza irresitibile da meritarne l'acquisto.

GLOBALE 81%

PROSPECTOR PETE
Mastertronic, L.5000

In questo gioco, molto simile nell'idea a **O'Riley's Mine** per C64, Pete deve raccogliere carbone, diamanti ed altro prima che la miniera venga sommersa dalle acque. La grafica, il suono e l'azione sono semplici, ma l'impegnativa struttura del gioco richiede prontezza di riflessi e di cervello.

GLOBALE 78%

SPEED KING
konix
SPEEDKING
THE WORLD'S FIRST HIGH PERFORMANCE JOYSTICK.

CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

NUOVA NEWEL s.a.s.

VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO - TEL. 32.34.92

TUTTO PER L'INFORMATICA, ACCESSORI, HARDWARE E SOFTWARE

CHI SI PRESENTERÀ NEL NS. NEGOZIO CON UNA COPIA DELLA RIVISTA, RICEVERÀ UN SIMPATICO OMAGGIO.

Via C.Plinio 11, 22100 COMO - Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO con novita' in arrivo tutti i giorni.

. . . e consegnando questo coupon riceverai un simpatico omaggio ! ! !

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/47940

ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER

COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM
SINCLAIR

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO
"CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO

SOFT MAIL

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

Aaaaghghghghgh! Questo mese il Mago soccombe all'orrore di *Lurking Horror*, uno degli ultimi titoli Infocom, ingaggia battaglia su *Treasure Island*, si spaventa alla vista di *Frankestein* e. . . beh, perché ve lo racconto quando è scritto nero -e rosso sangue- su bianco. . .

TREASURE ISLAND

Mastertronic, cassetta L.5.500

Questa è senza dubbio una delle più ambiziose avventure "economiche" che mi sia capitato di incontrare. Ha alcune funzioni molto ingegnose, grafica eccellente (anche se è un po' lenta a di-segnarsi) e un "sistema paesaggistico" simile a quello usato in **Lord of Midnights**.

Il gioco carica con l'accompagnamento di una musica piacevole, mentre la trama scorre sullo schermo. Vi trovate infine sulla spiaggia dell'Isola del Tesoro, dove siete arrivati con Long John Silver alla ricerca delle ricchezze sulle quali vuole mettere le mani anche il pirata Morgan.

Il *display* consiste di una finestra grafica principale che mostra il paesaggio visibile nella direzione verso la quale siete voltati. Questa direzione è indicata da un icona-bussola situata in basso a destra; ad ogni modo questa icona è presente solo se disponete di bussola nel vostro inventario. Come in **Lord of Midnights**, potete guardare nello otto direzioni cardinali.

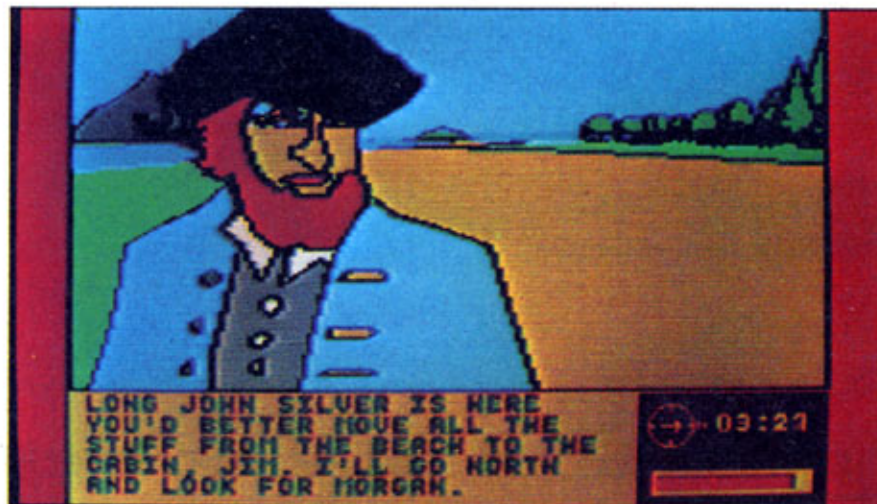
Digitando WALK, RUN o SEARCH vi muoverete rispettivamente di 88, 350 o 22 yarde nella direzione in cui state guardando. Mentre vi spostate verso di loro gli alberi e gli altri elementi del paesaggio cambiano in base alla prospettiva. L'effetto non è così pulito come in **Lord of Midnights**, ma per 5.500 lire c'è di che meravigliarsi. L'altro appunto che farei è che ci mette troppo ad aggiornare lo schermo.

C'è un vocabolario ragionevole: non grande, ma tale da rendere il gioco interessante.

Comprende alcuni comandi insoliti: COOK, ad esempio, e SLEEP (che accellera l'orologio e affretta l'arrivo della notte). C'è anche il comando TELESCOPE. Questi è un ottimo comando che fa apparire sullo schermo un cursore. Spostatelo a sinistra e a destra e poi premete la barra spaziatrice e all'istante avrete un immagine ingrandita dell'area indicata dal cursore, delimitata da un mascherino circolare. Bello. Ma anche utile, poiché a distanza lo schermo può essere abbastanza indistinto ed è facile perdere l'orientamento.

Tra le altre idee nuove ci sono delle bandierine, che potete piantare in terra e che vi forniscono dei punti di riferimento per muovervi. Sono essenziali nel caso, per una qualunque ragione, non abbiate la bussola.

A 5.500 lire questo è un gioco da portarsi a casa assolutamente. Ci sono un mucchio di luoghi da esplorare e se c'è una leggera penuria di azione è soltanto perché la mappa è enorme: non si può avere tutto. E' molto incoraggiante vedere un gioco economico che utilizza un'idea di programmazione originale invece dei soliti giochi fatti col **GAC** o il **Quill**. Ben fatto programmatori della Phase Two Software, chiunque voi siate.

Atmosfera	72%
Interazione	64%
Longevità	75%
Globale	**84%**

Adventure

LURKING HORROR

Infocom/Activision, solo disco L. 49.000

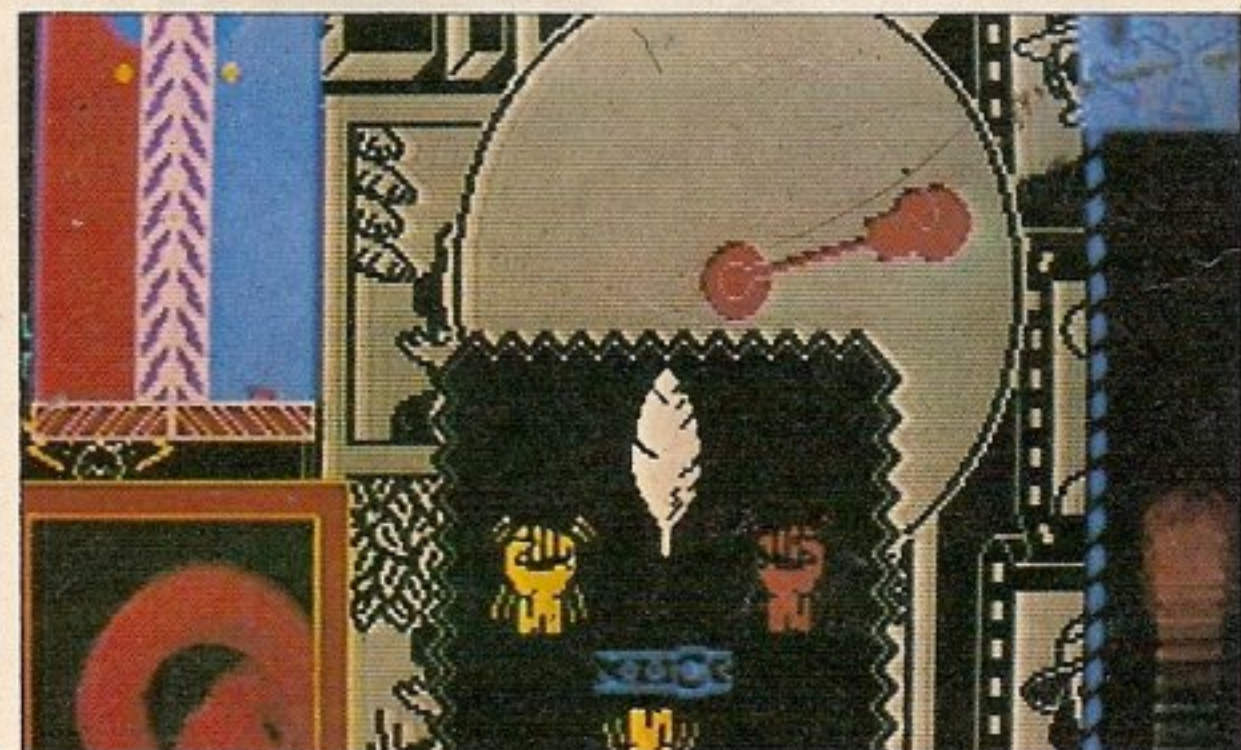
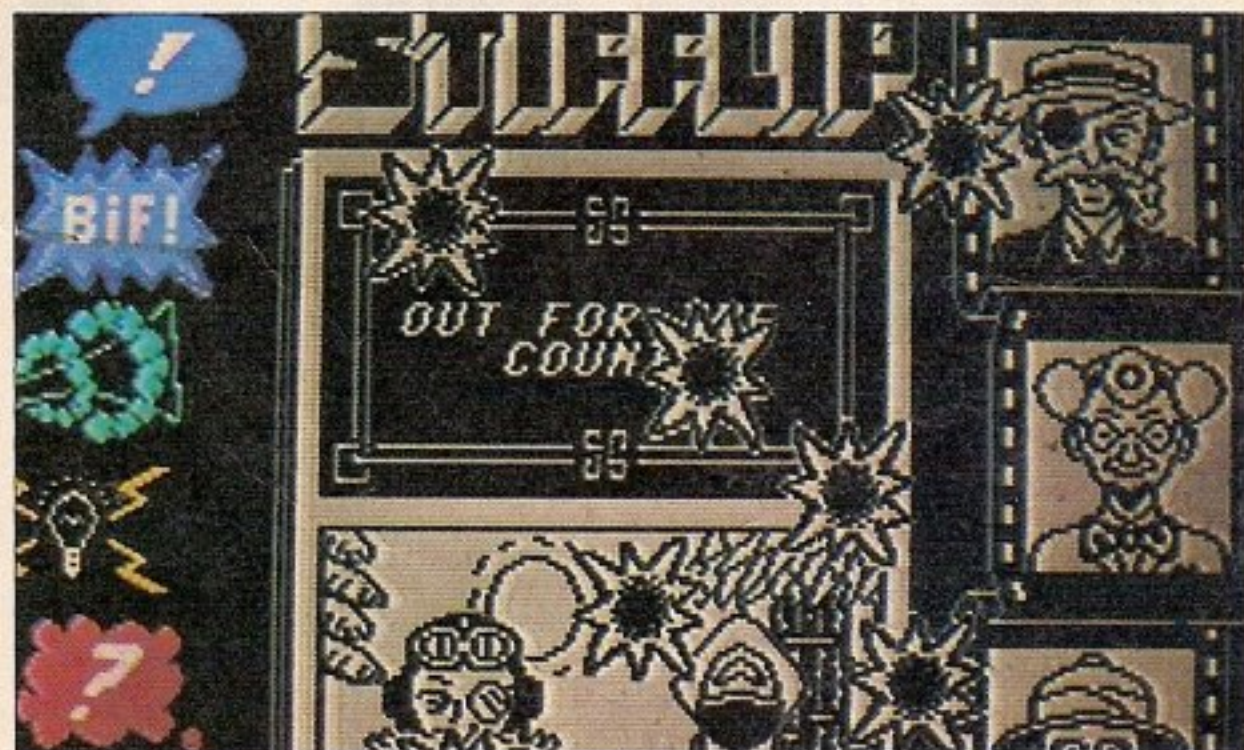
Questa è l'ultima creazione di Dave Lebling, coautore della trilogia di **Zork** e unico responsabile di **Spellbreaker**, **Suspect** e **Starcross**.
Beh, **Spellbreaker** non era male, **Suspect** era geniale e **Zork** era. . .**Zork**! E quando ci si mette a giocare **Lurking Horror** viene in mente proprio il buon vecchio **Zork**.
Il gioco è presentato come una storia dell'orrore: in effetti un mucchio d'atmosfera fuoriesce dal circuito stampato e il Mago ha fatto un balzo dallo spavento quando, mentre ascoltava attentamente nell'oscurità il "rosicchiare dei topi", il telefono ha trillato nella vita reale facendogli venire, a momenti, un arresto cardiaco.
Le cose cominciano abbastanza facilmente. Siete all'università e dovete finire una ricerca per il giorno dopo e vi trovate nella stanza dei computer in compagnia di un *hacker* il cui terribile odore corporeo, l'abuso di modi di dire e la programmazione indisciplinata devono essere ESAMINATI per poterci credere. Dopo aver interpretato per un po' la parte di studente universitario, trastullandovi con i forni a microonde in cantina, esplorando i palazzi e i laboratori vicini, vi sentite letteralmente tirati verso il basso.
Forse avete scoperto l'apparentemente innocua botola tra due palazzi o il buco in cantina. . . Forse siete andati a sbattere contro -gulp- l'altare dei sacrifici o addirittura avete sentito i. . . sono veramente topi o sono. . . Aaarrghgh!
Naturalmente, qualunque studente modello se ne starebbe al piano di sopra a trovare il modo di collegarsi col suo PC ad una rete, ma non voi. Voi avete speso un bel po' di migliaia di mille per questo programma e scommetto che andrete giù nell'oscurità in men che non si dica.
Tutto ciò è descritto nel solito meticoloso stile Infocom e non c'è dubbio che Dave Lebling abbia un enorme talento nello stendere vividi ritratti dei luoghi e dei personaggi che li abitano. Sentite la descrizione dell'*hacker:*
"L'*hacker* siede comodamente su una sedia da ufficio davanti ad un tavolo con su un terminale, o forse è solo una pila di vecchi listati alta quanto un tavolo. Sta battendo furiosamente sulla tastiera, usando solo due dita, ma raggiunge una velocità che un dattilografo non si sognerebbe neanche pur battendo con dieci dita. Sembra che stia facendo il *debug* di un grosso programma in assembler, dato che lo schermo sembra una spruzzata di caratteri casuali. L'*hacker* è vestito in blue jeans e vecchia camicia di lavoro e porta un paio di scarpe che una volta erano da ginnastica. Dalla sua cintura pende un enorme mazzo di chiavi. Ha molto bisogno di un bagno".
Non c'è dubbio: dovete prendere quelle chiavi. Per farlo, ad ogni modo, dovete scoprire quello che lo fa impazzire: cosa non facile visto che la sua risposta preferita è "Mmm. Frotz". Non posso non pensare che Dave Lebling aveva in mente un Dave Lebling giovane quando ha scritto questo gioco; o forse uno dei suoi colleghi all'MIT.
Ad ogni modo, il mondo scolastico presto svanisce quando scendete per la botola nell'antro scuro e umido e scoprite che "Potete sentire, distante, un suono rosicchiante e stridente. . ."

	94%
Atmosfera	89%
Interazione	91%
Longevità	**90%**

STIFFLIP & CO.

Palace Software, cassetta L.18.000, disco L.25.000

Quello spregevole mascalzone del Conte Chamaleon, maestro dei travestimenti e nemico dell'ordine costituito, ha inventato l'ignobile Raggio Rubbertronic per distruggere la fibra morale dell'Impero. Il raggio altera drasticamente le caratteristiche della gomma ma soprattutto fa reagire in modo incontrollobale le palline da cricket. Il mascalzone deve essere fermato a tutti i costi. . .
Entrano in scena il Visconte Sebastian Stifflip e i suoi amici: il Professor Braindeath, il Colonnello R G Bargie e Miss Palmyra Primbottom.
Armato soltanto di una buona dose di risolutezza, l'impavido quartetto si imbarca per il Sud America per affrontare il Conte.
Stifflip and Co è pubblicato dalla Palace Software ed è stato programmato dallo stesso gruppo che ha realizzato **Zoids** e lo stupendo gioco ad icone **The Fourth Protocol**.
Stifflip segue le avventure di ciascun membro del gruppo individualmente, commutando da un personaggio all'altro quando necessario; sullo

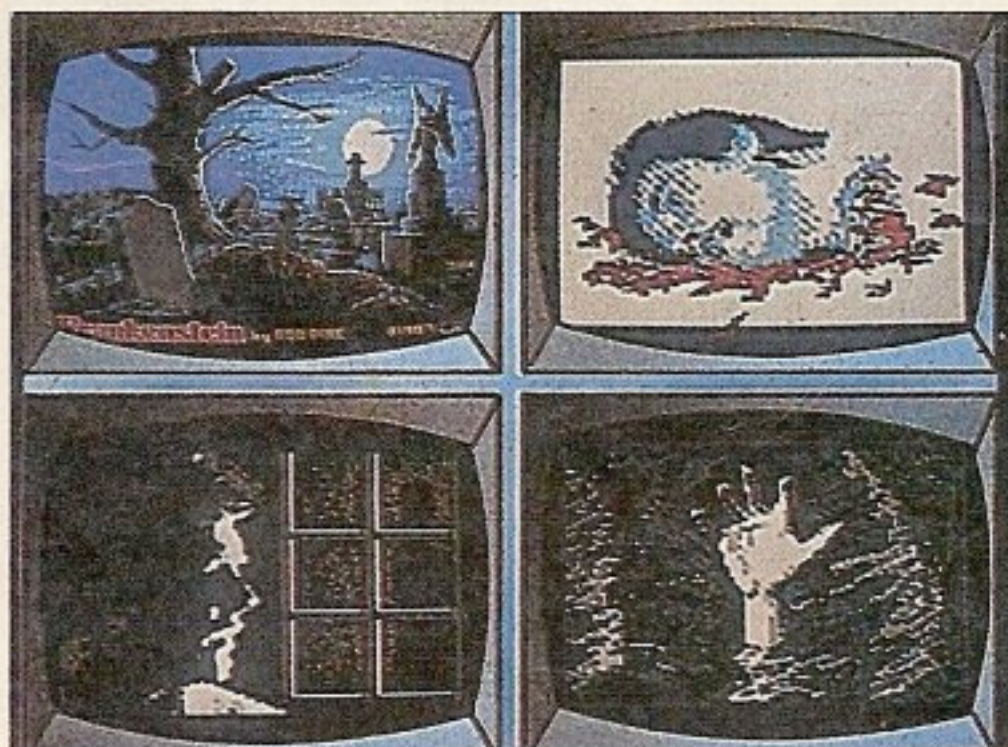
Lo schermo del combattimentto è un po' affollato di finestre ma il modo di controllo è più facile di quanto sembri.

Out for the count: una sventagliara di proiettili mette fine all'avventura dei nostri eroi.

schermo vi sono due finestre centrali tipo vignette e il nuovo personaggio appare in quella inferiore.
Tutti i comandi sono a icone/menù e benché siano ben organizzate, la lunga lista di selezioni si rivela alla lunga leggermente disorientante e laboriosa da usare. Ci sono sei icone principali, comprendenti i comandi di Movimento, Conversazione, Combattimento, Azioni e Manipolazioni di oggetti. Questa lista tende a limitare la scelta delle azioni e alcune soluzioni sono suggerite dai comandi disponibili. Un avvertimento però. . .non prendetele mai alla lettera.
Quando ci si muove da un luogo all'altro appare, nella vignetta inferiore, un'altro scenario sudamericano mentre la scena precedente si sposta in alto. La grafica è di qualità elevata e aiuta a creare un'atmosfera che potrebbe altrimenti essere catturata soltanto da del testo.
Per sconfiggere il Conte dovete risolvere una miriade di enigmi piuttosto oscuri, usando i quattro personaggi. Il gioco prevede anche dell'azione *arcade* per controllare il combattimento tra i nostri eroi e gli sporchi peruviani.
Stifflip non offre alcun suggerimento per la soluzione finale e più o meno lascia il giocatore nelle sue stesse mani: può piacere quindi agli avventurieri stagionati. E' stata una bella fatica risolvere alcuni degli ultimi enigmi.
Il gioco è in due parti, una per lato, caricate separatamente. Alla conclusione della prima parte vi verrà dato un codice che, quando richiesto, dovrà essere digitato per giocare la seconda parte.

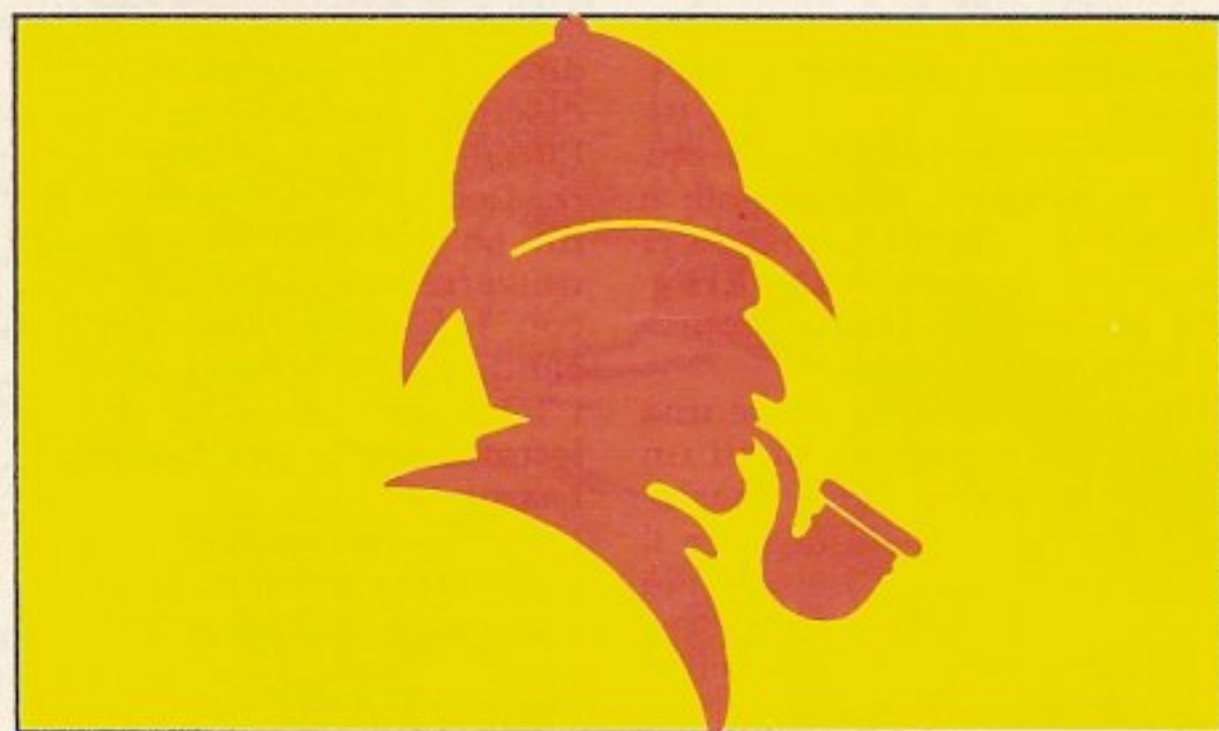
Atmosfera	68%
Interazione	55%
Longevità	72%
Globale	**70%**

FRANKESTEIN

CRL, cassetta L.18.000, disco L.25.000

Dopo il successo di **Dracula**, con tanto di divieto ai minori di 15 anni, firmato dalla Censura inglese, la CRL usa lo stesso trucchetto con l'altro eroe dei film in bianco e nero, **Frankestein**.
Rod Pike, autore anche **Dracula**, è un uomo a cui piacciono le descrizioni 'robuste', e questo suo ultimo titolo mostra anche un considerevole miglioramento nella qualità degli enigmi. Alcuni sono piuttosto facili, ma sono ciò nonostante logici. Ma c'è di più, il *parser* e il vocabolario sembrano funzionare bene insieme e sembrano in grado di far fronte al comando più insolito.
Mentre vi avventurate per le montagne alla ricerca di Frankestein, il mostro da voi creato che ha ucciso vostra sorella e ora sta terrorizzando la zona, sentirete degli effetti sonori raccapriccianti e vedrete delle immagini sanguinolente digitalizzate ancora più raccapriccianti.
Questo gioco è forse un po' caro - 2/3 mila lire in meno sarebbe stato perfetto- ma tutto sommato, visto quello che offre, si può dire che è "in par".

Atmosfera	85%
Interazione	68%
Longevità	70%
Globale	**75%**

ELEMENTARE, WATSON

Osservare, concatenare, dedurre. Seguendo il metodo di Holmes, Luca Massaron ha risolto uno dei più difficili casi binari della storia giudiziaria.

*Per i fedeli lettori di ZZAP!, è in particolare gli avventurieri, il nome di Luca Massaron è ormai un nome familiare. Dopo averci inviato le soluzioni di **Lords of Midnight** e **Doomdark's Revenge**, Luca ci ha spedito la soluzione di **Sherlock**.*
La soluzione che Luca ci ha inviato merita di essere pubblicata perché è un racconto vero e proprio, una lettura piacevole indipendentemente dal gioco. E poi, anche se il Mago non è molto contento di pubblicare soluzioni intere, perché spingono alla pigrizia, riconosce che molti lettori se ne avvantaggeranno riuscendo finalmente a finire questa difficile avventura.
Prima di tuffarvi nella lettura, una breve avvertenza dalla viva penna di Luca. "Poiché il gioco è principalmente basato sulla dimensione tempo e molto sepsso se non si esegue una determinata mossa in un preciso spazio temporale non si può ottenere l'effetto desiderato, consiglio quindi di non apportare modifiche proprie alla soluzione, anzi di seguirla alla lettera così da non avere spiacevoli incidenti. Essendo il gioco pieno di *bugs* molto spesso una certa azione può durare più del previsto. Perciò ho usato una speciale simbologia per indicare il tempo. L'indicazione (+24) vuol dire che dovete sommare 24 minuti al tempo attuale, indicato su schermo, per determinare il tempo da indicare nei comandi di WAIT. Esempio: sono le 12:00, quindi, dovendo sommare 24, otterrete le 12:24. Il vostro comando sarà quindi WAIT UNTIL 12:24.
Talvolta si possono incontrare delle porte che si credevano chiuse ed invece sono aperte. Ignoratele e andate a-vanti, poiché la soluzione è stata scritta per non essere influenzata da questi fatti".
Il Mago vorrebbe aggiungere che ha limato qui e là il testo di Luca per renderlo più scorrevole e ha tolto tutte le indicazioni di comando in inglese e i numeri di mosse da ripetere proprio per non rendervi la soluzione troppo semplice. A proposito, Luca garantisce la soluzione, con tempi e tutto, solo nella versione per Spectrum 48K.
Un'ultima cosa. Luca, nella sua soluzione, apre e CHIUDE tutte le porte. Sinceramente non ho provato a vedere cosa sarebbe successo se le avessi lasciate aperte e quindi non so dirvi cosa succederà se non lo fate. Vedete voi.

LUNEDI', MATTINA/POMERIGGIO

All'inizio del gioco dovete aspettare che Watson vi proponga un caso da risolvere. Aspettate fino alle 8:18. Watson leggerà una curiosa notizia sul giornale e ve la racconterà. Dopo averlo ascoltato, invitatelo a seguirvi ed uscite

di casa.
Vi troverete in Baker Street. Chiamate una carrozza (il metodo per viaggiare in carrozza a Londra è composto da tre comandi: CALL CAB, CLIMB INTO, SAY TO CABBIE "GO TO. . ." e dovrete usarlo immancabilmente ad ogni occasione in cui prendete una carrozza) e recatevi a King Cross Road. Pagate la corsa e andate al 3° binario dove incontrate l'ispettore G. Lestrade, che si mostrerà molto sorpreso del vostro arrivo. Aspettate il treno, che arriverà alle 9:15, saliteci sopra e aspettate fino alle 10:30 quando giungerà alla stazione di Leatherhead.
Lì incontrerete il Chief Constable Straker: seguitelo nei suoi giri e ascoltate i suoi interrogatori. Ad un certo punto giungerete su un ponte dove scoprirete il cadavere di una donna -Mrs. Brown- e un biglietto spiegazzato.
Esaminate il biglietto, scoprendo che è stato mandato da qualcuno che si firma T.F., e poi esaminate attentamente il cadavere e il ponte (il comando è EXAMINE CLOSELY e dovrete usarlo spesso per scoprire cose che il semplice comando EXAMINE non rivela). Scoprirete che:
1) il ponte sembra essere stato scheggiato di recente da un oggetto metallico, presumibilmente una pistola;
2) la mano destra del cadavere presenta tracce di polvere nera, probabilmente polvere da sparo;
3) la pistola non è stata trovata né in giardino, nè lungo il fiume.
Mentre Lestrade compirà un'inutile giro d'ispezione, voi aspettate fino alle 11:34 e quindi seguite il Chief Constable fino alla residenza dei Brown.
Qui Lestrade interroga Basil Phipps e Daphne Strachan, nipote di Mrs. Brown e verrà a sapere che Mr. Brown era uno scienziato. Prima della sua morte stava lavorando a dei progetti militari segreti i cui piani sono scomparsi.
Chiedete innanzitutto a Basil il suo indirizzo in modo da reperirlo ed ascoltate gli alibi. Andate poi ad assistere agli interrogatori della servitù.
Dal cuoco verrete a sapere che Daphne è stata diseredata per essersi fidanzata con Basil.
Quando saranno stati tutti interrogati dirigetevi a casa della sig. Brown. Entrate in casa e andate in salotto. Esaminate attentamente la libreria: scoprirete una stanza segreta. Troverete dei vestiti insanguinati che prenderete ed esaminerete, scoprendo che appartengono a una donna di nome Tricia Fender.
Tornate in salotto ed esaminate il cadavere. Verificherete che il cadavere è irriconoscibile. Aspettate che torni Lestrade (+56).
Lestrade arriverà in compagnia del maggiore Percival Ffoulkes, un vecchio e caro amico di Mrs. Brown.
Il maggiore verrà interrogato, ma si rifiuterà di dire dove si trovava la sera del delitto. Ffoulkes abita in Sidmount Street.
Lestrade torna quindi a casa della sig. Brown, interroga nuovamente Daphne e la servitù e giunge alla conclusione che il maggiore è colpevole e torna indietro per arrestarlo.
Il maggiore però si è dileguato, stordendo un poliziotto.
Per Lestrade non vi sono più dubbi: il maggiore è colpevole e per il momento non vi resta che seguirlo fino a Scotland Yard, a Londra (preso il treno aspettate fino alle 4:30).

LUNEDI' SERA/NOTTE

Lestrade sembra essere molto sicuro delle sue supposizioni ed ha gia mandato degli uomini a cercare il Maggiore.
Uscite e andate in carrozza a Baker Street (+20).
Scendete e entrate nel vostro appartamento. Sedetevi sul sofà ed aspettate fino alle 9.00. A quell'ora alzatevi e andate nel ripostiglio, dove prima indosserete e poi prenderete i due travestimenti che vi si trovano. Prendete anche la lampada. Chiamate una carrozza e fatevi portare a casa del maggiore a Sidmount Street (+9). Pagate la corsa, entrate in casa e andate in camera del maggiore. Aspettate fino alle 11:20.
Alle 11:20 arriverà il maggiore che voi prontamente seguirete prima a piedi e poi in carrozza. Scendete dalla carrozza e travestitevi da cinese per entrare nella fumeria d'oppio dove lui è certamente entrato. Una volta dentro svelate la vostra identità. . . e il maggiore finalmente confesserà: Ffoulkes è un fumatore d'oppio e al momento del delitto egli si trovava in quella fumeria e vergognandosi per il suo terribile segreto si era rifiutato di rivelarlo all'interrogatorio.
A questo punto, tornate in strada. Troverete ad attendervi Watson e Lestrade, il quale è ancora convinto della colpevolezza del maggiore. Ditegli innanzitutto che il maggiore è innocente e poi riferitegli il suo alibi. Lestrade capirà di aver commesso un terribile errore e lascerà libero il maggiore. Vi dirà poi che ha intenzione di tornare a Leatherhead il mattino dopo.

MARTEDI' PRIMA MATTINA.

Fatto ciò chiamate una carrozza ed andate a King Cross Road, dove prenderete il treno per Leatherhead. Quando arriverete saranno le 3 di notte. Scendete dal treno e andate a Cobden Lane, a casa di Basil.
Arrivati davanti all'abitazione, entrate e perlustrate la casa. Nella biblioteca troverete una cassaforte. Scassinatela. Al suo interno vi sono delle lettere minatorie. Sono però indirizzate a Mrs. Brown e il mittente è Tricia Fender. Prendetele e andate in camera di Basil. Mentre lui dorme ancora, guardatevi attorno: esaminate la finestra, il letto, il pianoforte, il grammofono. Da un'attenta ispezione, risultano molte cose sospette. Il letto è disfatto e una coperta sembra essere stata strappata. Nulla di strano se il pezzo mancante non fosse impigliato alla finestra. Sembra quindi che Basil sia uscito di nascosto dalla finestra, calandosi nel cortile. Inoltre gli spartiti sul piano non sono di Chopin, come aveva affermato il giorno prima Basil durante l'interro-gatorio, ma di musica barocca, mentre sul grammofono risulta esserci un disco di Chopin.
A questo punto uscite ed andate a casa di Mrs. Brown. Qui perlustrate la casa come avete fatto da Basil. Al piano superiore (non esaminato da Lestrade) troverete lo studio dei Brown. C'è una scrivania che sembra assolutamente insignificante. C'è solo un cassetto vuoto. Sembrerebbe un vicolo cieco, ma esaminando bene il cassetto scoprirete che ha un doppio fondo, all'interno del quale erano occultati un libretto bancario e una lettera. Dal libretto bancario potete capire che Mrs. Brown era ricattata, mentre la lettera non

fa altro che confermare le precedenti prove contro Tricia Fender. Non sapendo nulla su Tricia Fender, andate da Daphne a chiedere informazioni.
Daphne, che al momento era sveglia in salotto, vi rivela che Tricia era la segretaria di Mr. Brown, che non era sposata e che, molto stranamente, assomogliava moltissimo alla Jones.... Vi dice anche il suo indirizzo: Portman Street. Fatto ciò andate sul ponte dove era stato compiuto il primo delitto ed aspettate fino alle 9:17 l'arrivo di Lestrade.

MARTEDI' TARDA MATTINA

Ricordate che il giorno prima le ricerche lungo il fiume avevano dato esiti negativi? Lestrade però non aveva detto di aver controllato anche il fiume e infatti non l'aveva fatto. Che senso aveva liberarsi subito dell'arma e per giunta sul luogo del delitto, si sarà chiesto Lestrade? Ma se non ci fosse nessun assassino e la Brown si fosse suicidata? Ricordate le prove raccolte il giorno prima?
Il braccio con tracce di polvere da sparo, il ponte scheggiato?
Ma ecco è arrivato Lestrade. Iniziamo la ricerca esaminando attentamente il fiume. L'ipotesi è giusta e ritroviamo subito la pistola.
Ora purtroppo si è fatto tardi e forse è meglio tornare a Londra per vedere Tricia. Tornate alla stazione dove alle 10:45 incontrerete Lestrade. Forse è meglio rivelargli tutto subito. Ditegli MRS. BROWN KILLED HERSELF. Lestrade si congratulerà con voi e confermerà l'ipotesi del suicidio.

MARTEDI' POMERIGGIO

Davanti alla stazione, scendete e prendete la metropolitana. Aspettate fino alle 12:12. Scendete e fatevi portare da una carrozza a Portman Street, da Tricia (+6). Scendete dalla carrozza ed entrate in casa. Andate in salotto: lì c'è Tricia Fender. C'è anche una cassaforte. Apritela e vi troverete un plico e un biglietto scritto a metà.
Esaminateli: il plico sembra aver contenuto dei piani segreti, il biglietto non finito ricalca il biglietto trovato il mattino prima sul ponte.
Chiedete a Tricia dei vestiti insanguinati. Capirete che i vostri sospetti erano giusti.
Quella donna non è Tricia Fender , ma Mrs. Jones.
Come lei stessa racconta si è travestita perchè ha ucciso Tricia, la quale ricattava la sua amica del cuore.
Purtroppo è arrivata troppo tardi perchè Mrs. Brown era già morta. Saputo ciò, correte a riferirlo a Lestrade. Una volta arrivati a Scotland Yard, ditegli che Mrs. Jones ha ucciso Tricia e che Tricia ricattava Brown perché possedeva i piani militari di Mr. Brown (ricordate il plico?).
A questo punto potete abbandonare le prove che avete raccolto.
Ora però dovete ritrovare i piani e chi può averli se non Basil?
Dirigetevi a casa sua .... ma non a Leatherhead, dove non avete trovato nulla, ma a Londra! Prendete una carrozza (+4) e una volta arrivati cercate di entrare in casa. La porta è chiusa. Provate sul retro, cercando di aprire una finestra. E' chiusa anch'essa. Allora travestitevi da vecchio ed aspettate fino alle 10:30.

MARTEDI' NOTTE

Alle 10:30 la finestra verrà aperta dall'interno e così potrete entrare. Vi troverete nella stanza da letto di Basil. Senza svegliarlo andate nella biblioteca di Basil: troverete un cestino con dentro una lettera. Prendetela e continuate l'esplorazione.
Andate nel cortile sul retro. Esaminate attentamente la spazzatura: troverete un'altra lettera.
Uscite alla svelta dalla casa di Basil, toglietevi il travestimento e andate a Scotland Yard, in Parliament Street, con una carrozza (+4).
Non trovando Lestrade esaminate le lettere che avete trovato. Sono cifrate. Traducetele (se ne avete voglia...) e scoprirete che Basil ha i piani e qualcuno glieli vuole comprare. Aspettate fino alle 7:05 che arrivi Lestrade e diteglielo.

MERCOLEDI' MATTINA

Rivelate a Lestrade quello che avete scoperto. Vi dirà che bisogna sapere il luogo dell'appuntamento. Tornate quindi a casa di Basil in Camden Street e aspettate fino alle 10:08. A quell'ora qualcuno consegnerà una lettera a Basil che, dopo averla letta, la butterà sul fuoco e uscirà di casa. Prendetela prima che si bruci. Esaminatela. E' cifrata: traducetela (sempre se ne abbiate voglia...). Sembra che il luogo dell'appuntamento sia l'Old Mill, il vecchio mulino. Correte a dirlo a Lestrade. L'ispettore è davvero entusiasta delle vostre scoperte e vi invita a seguirlo.
Arriverete alla stazione dove prenderete il treno per Leatherhead che parte alle 12:15 e arriva all'1:30.

MERCOLEDI' POMERIGGIO

Arrivati a Leatherhead, scendete e andate a sud fino a che trovate una carrozza della polizia: vi aspetta. Saliteci e fatevi portare all'Old Mill (vi giungerete alle 4:47). Quando arriverete al vecchio mulino Basil, vedendovi, scapperà e tornerà a Leatherhead.
Tornate anche voi, scendete dalla carrozza ed inseguite Basil.
Purtroppo Basil riuscirà a salire sul treno e voi rimarrete appiedati.
Allora dite a Lestrade di seguirvi e tornate a Londra con la carrozza della polizia, dove arriverete alle 6:20.
Arrivati a Londra, scoprirete che Basil ha occupato tutte le carrozze disponibili insieme al suo complice e sta scappando verso la Waterloo Station. Scendete dalla carrozza e prendete la metropolitana e aspettate fino alle 6:41. Appena arrivati, vedrete entrare Basil. Salutatelo come si merita ("hello idiot"), ma fate attenzione. Basil cerca di spararvi, ma Watson vi salva in extremis, permettendo a Lestrade di catturare i colpevoli. Sullo schermo apparirà quindi il seguente messaggio:

AS INCREDIBLE AS IT MAY SEEM YOU HAVE SOLVED THIS CASE.
YOU TRULY DESERVE THE TITLE OF WOLDS GREATEST DETECTIVE.

LUCA MASSARON

Adventure

LA POSTA DEL MAGO

Questa lunga missiva di **Michele Dicuonzo** di Barletta e' una lettera, non una sfilza di domande. Michele esprime le sue opinioni, i suoi gusti, e mi fa piacere sentirli. Ah, se tutti quelli che scrivono facessero come lui! Purtroppo non posso pubblicarla per intero perché è veramente chilometrica. E' stata accorciata per ragioni di forza maggiore: spero che Michele non me ne voglia.

"Caro Mago, ti prego di prendere in considerazione questa mia missiva perché non è poco che io ti scriva in una afosa, soffocante giornata di sole, considerando la mia pigrizia. Leggo ZZAP! fin dall'ormai fatidico N°1 e devo dire che, tutto sommato, è un buon giornale. Avrei anch'io, non qualche critica, ma qualche suggerimento da dare. Veniamo quindi a noi. Tempo fa avrei voluto scriverti dicendoti che la rubrica dedicata agli adventure era una vera schifezza. Ora ci ho ripensato e direi che leggendola varie volte per ogni numero ho riscontrato una sorte di beatitudine (?, ndr) e mi sei anche diventato simpatico. Io ho un C64, da parecchio ormai, e mi va abbastanza bene così. Purtroppo non ho mai avuto i soldi per un drive e ho dovuto subire le limitazioni delle cassette. Quindi sono stato restio nel giudicarti dato che molti giochi sono su disco: il mercato degli adventure mi sembra razzista e limitato. Ho dei gusti un po' particolari. Dopo tanti anni di milizia come videogiocatore sono diventato esigente. Ad un gioco richiedo parametri come l'atmosfera, l'ambientazione, ecc. Diciamo che per me i particolari contano molto. Ora che ci conosciamo meglio vorrei arrivare, finalmente, al dunque. Per gli adventures *ho nutrito sempre un certo piacere nel giocarli. Una delle cose che però mi secca di più è il fatto che si incontrano certi enigmi un po' troppo "personali" che impediscono di andare avanti. E così la mia panacea erano i suggerimenti del primo VG. Ti vorrei quindi chiedere di continuare su quella strada e quindi di aumentare, per favore, i suggerimenti che, sinceramente, sono realmente esigui. Inoltre lo spazio dedicato alle recensioni è veramente ristretto: c'è assoluto bisogno di ampliarlo! I tuoi giudizi sono molto buoni e ti consiglio vivamente di continuare così. Molto buona anche l'idea degli scambi di consigli tra lettori: bravi, è OK! Però ricorda: gli aiuti non sono mai abbastanza! E allora forza con mappe, soluzioni, ecc.! Infine un consiglio un po' interessato ma basilare: per cortesia dai un po' più spazio agli adventure su cassetta! ! Non saprei veramente descriverti cosa si prova a leggere quell'entusia-smante recensione di* ***Leather Goddesses*** *e ripetersi: "Io non potrò averlo mai".*

Caro Michele, la tua lettera meriterebbe una risposta più dettagliata, ma purtroppo lo spazio è tiranno quindi vengo subito al dunque. Sono il primo a volere più spazio per la rubrica dell'avventura, ma non sempre è possibile. Le pagine di ZZAP! sono quelle che sono e c'è sempre un mucchio di roba da metterci dentro. Per quanto riguarda "mappe, soluzioni, ecc." ormai dovresti sapere che non sono del tutto favorevole a pubblicare soluzioni intere, ciò nonostante, come puoi vedere, in questo numero c'è la soluzione di **Sherlock** e nel prossimo potrebbe essercene un'altra. Più di così. . . Ultima cosa: i giochi su cassetta. Non è che ci siano pochi *adventure* su cassetta, è che in genere sono scadenti. Questo peri limiti tecnici della cassetta. Per fare un *adventure* di un certo livello bisogna stiparci dentro un mucchio di roba e non sempre si riesce a far stare tutto su una cassetta. Non è però solo una ragione tecnica, credo che si possa dire che c'è anche una ragione di mercato. Fin dai primi giochi Infocom il supporto-tipo per gli *adventure* è il disco. In cassetta, spesso, vanno gli *adventure* minori, quelli cioè che non possono essere venduti su disco perché, con quello che costano, i giochi su disco devono essere più che buoni altrimenti non vendono. E allora è più conveniente farli in fretta, metterli su cassetta e magari venderli a prezzo economico: qualcuno li comprerà comunque.

I CONSIGLI DEL MAGO

Atto 1, Scena 9: Con un grido agghiacciante, svanì nelle fauci dello scarafaggio assassino. Le sue ultime parole furono: "Se solo avessi letto i Consigliii. . . .(Audio: suono di mandibole, seguito da un rutto. . .)

Un caldo ringraziamento ai seguenti lettori per i loro consigli: *JK, Alessandro Pace, YOR.*

Red Moon
Nella porta troppo piccola si passa mangiando il fungo. Il primo tesoro è nascosto nel lago. Dovete prosciugarlo inserendo e girando la la manovella (HANDLE) nello SQUARE HOLE.

The Pawn
La chiave di metallo ce l'avete in tasca e la chiave di legno è sotto il tappetino (MAT).

Kentilla
Il RATTLING QUARG dovete ucciderlo al primo incontro, altrimenti vagherà per il gioco, facendovi perdere un mucchio di tempo a trovarlo.
Se vi perdete a CARAWOOD, studiate la grafica: la disposizione dei fiori è differente per ciascun schermo-locazione.

Kwah!
Nella ADVANCED WARSHIP dovete entrare nelle vesti di Redhawk e colpire la guardia (HIT GUARD): lascerà cadere una tessera di plastica che userete nell REDLIFT digitando INSERT CARD IN SLOT e poi UP.

Robin of Sherwood
Parlate a Friar Tuck. Per ottenere un passaggio fino a Sherwood, andate dal servo della gleba (SERF), prendete il corno (HORN) e poi salite sul carro (ENTER CART). Siward apre gli scrigni (CHEST).

Temple Of Terror
Per fermare i pirati attraversate il ponte e tagliate la corda. Per superare il serpente-guar-diano tirategli della sabbia in faccia (KICK SAND). Per sconfiggere la cosa tentacolare comprate un braccialetto di scaglie di sirena. Per uccidere il torturatore lanciategli contro uno scorpione (THROW SCORPION).

Tass Time In Tone Town
Per liberare Gramps, che si trova in un'isola raggiungibile dopo aver attraversato la palude, sono necessari: METAL CARD e ZAGTONE. La 'metal card' va usata per chiamare l'ascensore e lo 'zagtone' per liberare Gramps dalle catene.
Il portone (GATE) deve essere aperto dall'interno, prima di salvare Gramps: per farlo, bisogna scendere nel pozzo e arrivare alla tenuta di SNARL.

Borrowed Time
Se siete inseguiti dai THUGS, nascondetevi dietro la pila di rifiuti (TRASH). Per le scottature è meglio usare le bende. Per arrestare MONGO dovete liberare MAVIS, dare un'occhiatina nello studio del DR. LAFFERTY e andare da JAKE al parcheggio delle macchine (si vedrà JAKE lottare con MONGO). Dovrete avere cinque oggetti come prove per la polizia (due vi saranno dati da JAKE dopo che lo avrete aiutato contro MONGO): RECEIPT, TUBE, STUB, CANS, GLOVES. Chiudere la porta in faccia a MONGO è un buon modo per prendere tempo. RITA e WAINWRIGHT devono essere liberati dopo aver arrestato MONGO.

Dracula
Il vostro nome è JOHN HARKER. Il nome della società di Harker lo leggete sul giornale che avrete comprato con i soldi presi dalla giacca, appoggiata sulla sedia, nello studio.

CONTATTI DIRETTI

Per essere pubblicati su questa rubrica scrivete il vostro indirizzo e/o numero di telefono e i titoli dei giochi in cui siete disposti ad offrire aiuto o per i quali avete bisogno di consigli.
N.B. Rispettate i vostri compagni d'avventura. Offrendo aiuto, essi si impegnano in modo considerevole e si meritano sia la vostra gratitudine che la vostra considerazione. NON telefonate mai dopo le 22.00 (prima se specificato dopo il numero telefonico) e includete SEMPRE una lettera affrancata col vostro indirizzo se volete una risposta per posta.

- Qualunque anima pia sappia risolvere **Frankie Goes To Hollywood**, o comunque sappia come usare l'aringa, il sacco di soldi, la postola o i calzini mi contatti. Grazie.
Davide Coscia, Corso 100 Cannoni 106, Alessandria. Tel.: 0131/51820.
- Cerco soluzione completa o non di **Amazon.**
Giovanni Cerri, Via M.L. King 9, 24048 Cumasco di Treviolo (BG)
- Cerco aiuto per risolvere **Robin of Sherwood.**
Enzo Alessi, Via IV Novembre 63, 35020 Carrara S.G. (PD). Tel.: 049/526874.

RIVENDITORI AUTORIZZATI

SERVIZIO NOVITA' SOFTWARE

ABRUZZI
COSMOS 3000,via Mazzini 38-Pescara
LP COMPUTERS,via Monte Maiella 57-Lanciano(CH)
COMPUTER CENTER,via B.Croce Galleria Scalo 147-Chieti Scalo
POLATO CARLO,via Istonia 71-S.Salvo(CH)
ELETTRONICA TE.RA.MO.,p.zza M.Pennesi 4-Teramo
CIABATTONI LUIGI,via Lepanto 40-Giulianova Ligo (TE)
VITTORIA N. & C.,via S.Spaventa-Sulmona(AQ)
MICROSYSTEM,via Circ.Orientale 81-Pratola Peligna ((AQ)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA,p.zza Castello-Reggio Emilia

CAMPANIA
COMPUTER CLUB 2021,p.zza Monte Oliveto 8-Napoli
COMPUTER HOUSE,via Battistello-Caracciolo 95-Napoli
ELETTRONICA SDEGNO,via Verdi 15-Portici (NA)
ADELL MARIA CONCETTA,c.so V. Emanuele 42-Nocera Inf. (SA)
ELECTRONIC CISA,via G. Vacca 52-Salerno
FLIP & FLOP,via Appia 68-Atripaldo (AV)
ODORINO FRANCO,p.zza Lala 21-Napoli
OPC,via G.M. Bosco 24-Caserta

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA STERLINO,via Murri 75/A-Bologna
VIDEOTECNICA,via Mazzini 170-Bologna
C.A.R.E.M.,p.zza Cittadella 40/41-Piacenza
PONGOLINI,via Cavour 32-Fidenza (PC)
ORSA MAGGIORE,p.zza Matteotti 20-Modena
SOFT E COMPUTER,via C.Maier 85-Ferrara
BRICOL c/o ESP,via Classicana 408-Ravenna
EMPORIO BRIGLIADORI,via Gambalunga 52-Rimini (FO)
GIO PLASTIK,via S.Romano 90-Ferrara
COMPUTER LINE,via S.Rocco 10/C-Reggio Emilia

FRIULI
MOFERT,v.le Unita' 41-Udine
COMPUTER SHOP,via P.Preti 6-Trieste

LAZIO
ADM Elaborazione Distribuita,via Tacito 88--Roma
ARICO' GIOVANNI,via Magna Grecia 71-Roma
ARMONIA,primo sottopassaggio staz. Termini-Roma
COMPUTEL,via E.Rolli 33-Roma
COMPUTRON SHOP,l.go Forana 7/8-Roma
DISCOTECA FRATTINA,via Frattina 50-Roma
DRUGSTORE,via Macchiavelli 58-Roma
GIEMA,v.le Medaglie d'Oro 13-Roma
MAUNER,via Apolloni 4-Roma
METRO IMPORT,via Donatello 37-Roma
MUSICOPOLI,p.le Ionio 17-Roma
COMPUTER TIME,via Col di Lana 2-Ciampino (Roma)

LIGURIA
A.B.M.,p.zza De Ferrari 2-Genova
COMPUTER CENTER,via S.Vincenzo 129/R-Genova
VIDEO & COMPUTERS,via Cornigliano 338/R-Genova
CEIN,via Merano 3/R-Genova Sestri Ponente
FOTO MAURO,via Canepari 103/R-Rivarolo (GE)
CENTRO HIFI VIDEO,via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
PUNTO COMPUTER,via A.Manzoni 45-Sanremo (IM)
F.LLI PAGLIALUNGA,via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)

LOMBARDIA
GBC ITALIANA,vis Petrella 6-Milano
GBC ITALIANA,via G.Cantoni 7-Milano
GIGLIONI,v.le Sturzo 45-Milano
IL TEMPIO DEL COMPUTER,p.zza Pattari 4-Milano
MICRO SHOP,c.so P.ta Romana-Milano
SUPERGAMES,via Vitruvio 38-Milano
TRONI GAMES,via Pascoli 56-Milano
SHOW ROOM,via P.Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO,via dei Platani 4-Arese (MI)
GBC ITALIANA,v.le Matteotti 66-Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM,via Verdi 19-Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA,c.so Roma 112-Lodi (MI)
BIT'84,via Italia 4-Monza (MI)
SUPERGAMES,via Carrobbio 13-Varese
BUSTO BIT,via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)
CURIONI,via Ronchetti 71-Cavaria (VA)
REPORTER,c.so Garibaldi 25-Cremona
VIGASIO MARIO,c.so Zanardelli 3-Brescia
SANDIT,via Francesco d'Assisi 5-Bergamo
SENNA COMPUTER SHOP,via Calchi 5-Pavia

MARCHE
CESARI RENATO,via G.Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
BIT ELETTRO QUALITA' SEDAP,c.so Matteotti 28-Yesi (AN)

MOLISE
ROSATI COMPUTER,via Martiri della Resistenza 88-Termoli (CB)

PIEMONTE
AMERICAN'S GAME,via Sacchi 26/C-Torino
ARCHIDEA,via Po 28-Torino
COMPUTER GAMER,via Carlo Alberto 39/E-Torino
COMPUTING NEWS,via Marco Polo 40/E-Torino
MARCHISIO GIANNA,via Pollenzo 6-Torino
RADIO TV MIRAFIORI,c.so Unione Sovietica 381-Torino
CALCOLODATTILO COMPUTER,via C.Battisti 2/E-Collegno (TO)
LIBRERIA LA TALPA,via Solaroli 4/C-Novara
COMPUTER,via Monte Zeda 4-Arona (NO)
COMPUTER,c.so Sempione 97-Borgomanero (NO)
SPA,c.so Dissegna 21/B-Domodossola (NO)
TRISCONI VALERIA,via Mazzini 90-Omegna (NO)
ELLIOT COMPUTERS,p.zza Don Minzoni 32-Verbania (NO)
L'ABACO,via Volpi 2-Vigliano Bielliese (VC)
RECORD,c.so Alfieri 166/3-Asti
ROSSI COMPUTERS,via Nizza 42-Cuneo
ASCHIERI GIANFRANCO,c.so Emanuele F. 6-Fossano (CN)
PUNTO BIT,c.so Langhe 26/C-Alba (CN)
S.G.E. ELETTRONICA,via Bandello 16-Tortona (AL)

PUGLIA
DISCORAMA,c.so Cavour 99-Bari

SARDEGNA
COMPUTER SHOP,via Oristano 12-Cagliari

SICILIA
A ZETA,via Canfora 140-Catania
BIT INFORMATICA,c.so V.Veneto-Mazara del Vallo (TR)
OFFICE AUTOMATION,via G.Venezian 75-Messina

TOSCANA
TELEINFORMATICA TOSCANA,via Bronzino 36-Firenze
ELECTRIC DREAMS,VIA SETTE SOLDI 32-PRATO
WAR GAMES,via R.Sanzio 126/A-Empoli
I.C.S.,via Roma 10-Terranuova Bracciolini (AR)
TUTTO COMPUTER,via Gramsci 2/A-Grosseto
HELP COMPUTER,via Degli Artisti 15/A-Firenze
C.P.U.,via Ulivelli 39/R-Firenze
OFFICE DATA SERVICE,gall.Nazionale-Pistoia
BIG BYTE SHOP,p.zza Risorgimento-Arezzo
DELTA SYSTEM,via Veneto 12-Arezzo

TRENTINO ALTO ADIGE
ELETTRON MATTEUCCI,via Palermo 33-Bolzano
ERICH KONTSCHIEDER,Gesch Standort Merano:Lauten 313

UMBRIA
GBC,p.ta Sant'Angelo 23/A-Terni
STUDIO SYSTEM,via R.d'Andreotto 49/55-Perugia
COMPUTER STUDIOS,via 4 Novembre 18/4-Bastia Umbra (PG)

VENETO
COMPUTER POINT,via Roma 63-Padova
CASA DEL DISCO,via Ferro 22-Mestre (VE)
VIDEO PLAY,via G.Bonazzi 14-Arzignano (VI)

Per informazioni **LEADER Distribuzione s.r.l.** Via Mazzini 15 - Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

ocean

MASTERTRONIC

martech

U.S. GOLD
All American Software

GREMLIN

acquista software originale

ARCADE, AVVENTURA, AZIONE... TUTTE QUESTE CASE DI SOFTWARE STANNO LAVORANDO PER OFFRIRTI PROGRAMMI SEMPRE PIÙ BELLI E ORIGINALI.

solo l'originale è garantito!

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

E' un'esclusiva LEADER s.r.l. - Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55

Già vi sento urlare:"Dove sono le POKE!!!". Abbiamo optato per un'edizione con pochi numeri e poche istruzioni BASIC, per dare spazio alla mappa di Last Ninja che ci é stata richiesta a furor di popolo e quindi i listati sono rimasti nel cassetto pronti a rispuntare sul numero di Ottobre, accompagnati dalla mappa di Head Over Heels.
Ora comincia la battaglia in redazione per un Top Secret da 10 pagine...

TERRA CRESTA (Imagine)

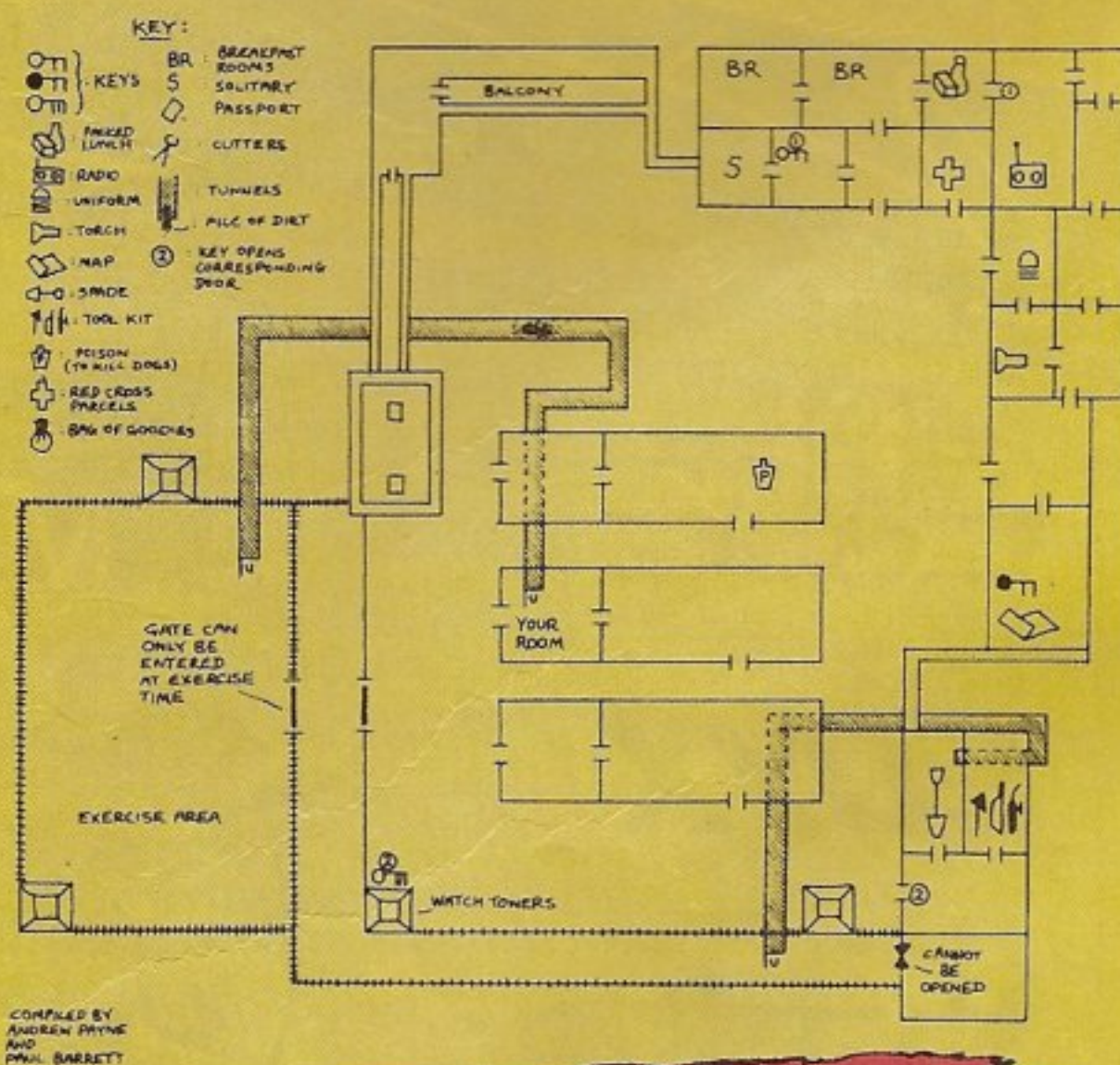
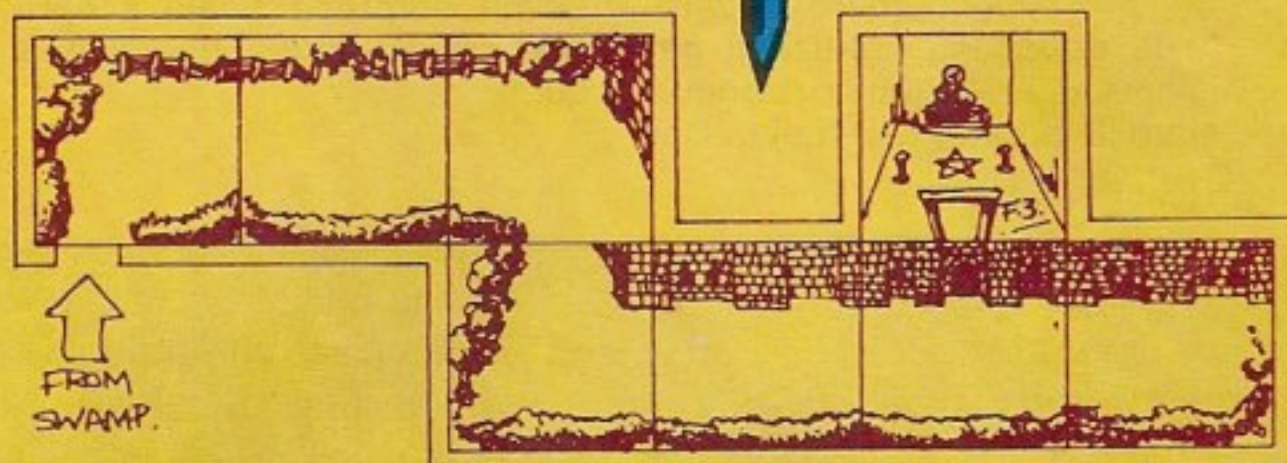
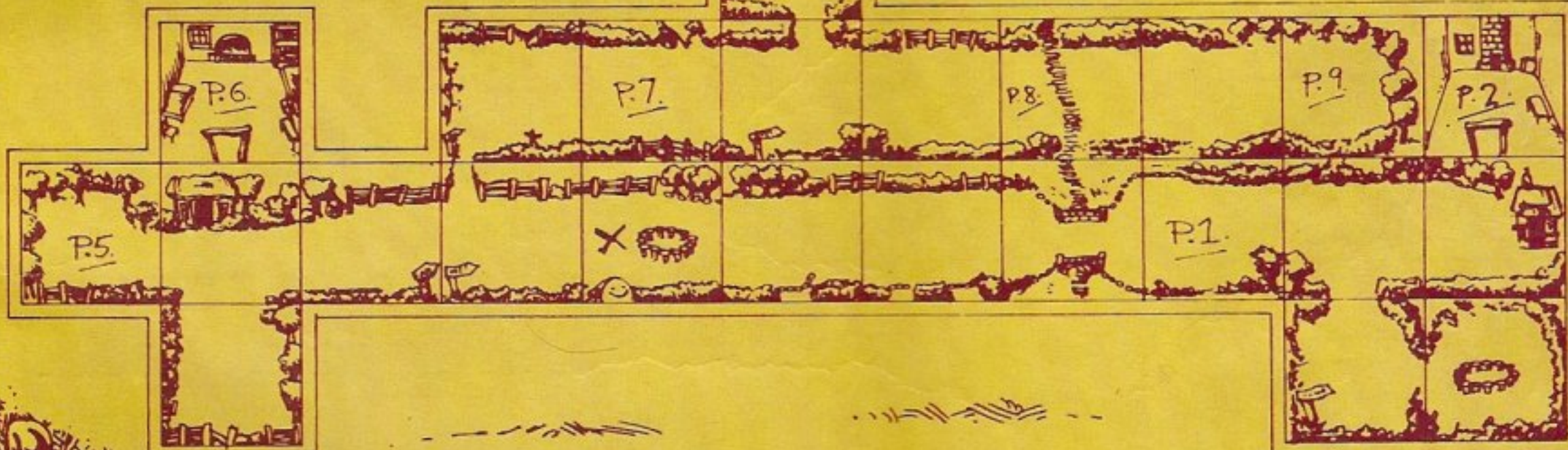
Un bel listatino con una quindicina di linee di data giusto per farvi faticare un pò. Il programma di Andrew Grifo **disabilita il funzionamento delle routine di collisione sprite-sprite, ma vi permette ugualmente di sparare contro tutto quello che si muove o che sta fermo.**
Dovete semplicemente battere il listato, verificarlo con cura almeno due volte prima di telefonare in redazione, piazzare la cassetta nell'apposito scomparto del registratore e dare il RUN.
Quando il computer resetta seguendo diligentemente le istruzioni che appariranno sullo schermo, dovrete battere SYS 49152 **e dare il RETURN. A quel punto il vostro agile dito si abbatterà sul tasto PLAY del registratore e non vi resterà che attendere il caricamento del programma.**

TERRA CRESTA LISTING

```
20 FOR A=49152 TO 49265: READ B:POKE A,B: NEXT
30 PRINT CHR$(147) "PREMI UN TASTO PER RESETTARE"
40 PRINT"DOPO IL RESET BATTI SYS 49152 (RETURN) E PREMI PLAY"
50 GET A$: IF A$="" THEN 50
60 SYS 64738
70 DATA 32, 44, 247, 169, 0, 141, 32, 208
80 DATA 32, 108, 245, 169, 24, 141, 2, 4
90 DATA 169, 192, 141, 3, 4, 76, 99, 3
100 DATA 169, 37, 141, 104, 0, 169, 192, 141
110 DATA 105, 0, 76,43, 0, 169, 20, 141
120 DATA 104, 0, 169, 173, 141, 105, 0, 169
130 DATA 142, 133, 73, 169, 1, 133, 74, 162
140 DATA 0, 189, 71, 192, 157, 142, 1, 232
150 DATA 224, 43, 208, 245, 76, 20, 173, 169
160 DATA 169, 141, 22, 58, 169, 0, 141, 23
170 DATA 58, 169, 141, 141, 24, 58, 169, 40
180 DATA 141, 25, 58, 169, 2, 141, 26, 58
190 DATA 169, 76, 141, 141, 30, 169, 181, 141
200 DATA 142, 30, 169, 30, 141, 143, 30, 76
210 DATA 80, 0
```

THE GREAT ESCAPE (Ocean)

I nostri più sentiti complimenti ad Allan Kelly **di** Wallsend**, per la sua brillante evasione dal campo di concentramento binario della Ocean. Una volta salvo ha deciso di rivelarvi il piano della sua fuga per permettere a tutti gli altri prigionieri di guerra la conquista dell'agoniata libertà. Ringraziamo anche** Guido Corradini di Thiene (VI)**, per i suggerimenti. Le definizioni tra parentesi, in inglese, sono riferite alla legenda della mappa.**

Prendete la CHIAVE UNO (KEY ONE), aprite la porta relativa e prendete l'UNIFORME DELLA GUARDIA (GUARD'S UNIFORM). Indossatela mentre uscite, e lasciate la chiave dove l'avete trovata. Prendete il PACCO DELLA CROCE ROSSA (RED CROSS PARCEL), apritelo e prendete la BORSA DEL DENARO (BAG OF GOODIES). Mettete il denaro in un posto sicuro (ad esempio nel tunnel).
Prendete la CHIAVE DUE (KEY TWO) e usatela per aprire la porta relativa. Mettete la chiave in un posto sicuro, prendete la CASSETTA DEGLI ATTREZZI (TOOL KIT) e forzate la porta della stanza che contiene la VANGA (SPADE). Riportate la cassetta degli attrezzi in un luogo sicuro, prendete la vanga e mettetela al sicuro, dopodichè abbandonate l'uniforme. Prendete la cassetta degli attrezzi e il PASSAPORTO (PASSPORT).
Lasciate la cassetta degli attrezzi e prendete la TORCIA (TOURCH). Raggiungete la fine del tunnel e rimuovete l'ostruzione usando la vanga. Mettete giù la vanga e tornate indietro a prendere il passaporto.
Usate ancora il tunnel, ma questa volta lasciate il passaporto alla fine della galleria sotto il CORTILE DEGLI ESERCIZI (EXERCISE AREA).
Seguite la normale routine nel Day Two (secondo giorno), ma tenete il pacco della Croce Rossa dove troverete il TRONCHESE (CUTTER) per il filo spinato che é essenziale per la fuga.
Normale routine per il Day Three, ma tenete sempre il pacco della Croce Rossa. Al Day Four prendete dal pacco della Croce Rossa la BUSSOLA (COMPASS) e sarete pronti per evadere.
Seguite il tunnel principale eprendete la bussola dal cortile degli esercizi. Prendete il tronchese e tagliate il filo spinato. Lasciate la bussola. Tagliate il filo spinato e prendete il passaporto, dopodichè tagliate ancora il filo e uscite. Abbandonate il tronchese, prendete la bussola e correte fuori dallo schermo verso la libertà.
Fatelo, e Steve McQueen sarà orgoglioso di voi!

WIZBALL (Ocean)

Lo sapevate che una volta che avete cominciato ad acquistare poteri e avendo completato dei livelli é possibile ripartire dal livello precedente a quello che avete completato prima di morire? Ad esempio, se avete completato il sesto livello potete riprendere il gioco dal quinto senza dover superate i primi quattro. Non ci credete?
Allora quando la morte si abbatte inclemente su di voi e appare lo schermo dei titoli, premete il numero del livello da cui volete ripartire (tra quelli superati) e ricominciate a giocare immediatamente.

WONDERBOY (Activision)

Se vi fa comodo disporre di una scorta infinita di Ragazzi Fantastici per riuscire a recuperare Tina, battete questo programma e date il RUN.

```
3 FOR I=512 TO 562: READ A: POKE I,A: C=C+A: NEXT I: IF C=5325 THEN SYS 520
4 PRINT "ERRORE NEI DATA"
5 DATA 169, 44, 141, 116, 10, 76, 0, 1, 169, 40, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3, 198, 157, 169, 0, 162
6 DATA 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 14, 217, 2, 76, 81, 3, 169, 49, 141, 159, 2
7 DATA 169, 234, 141, 160, 2, 96
```

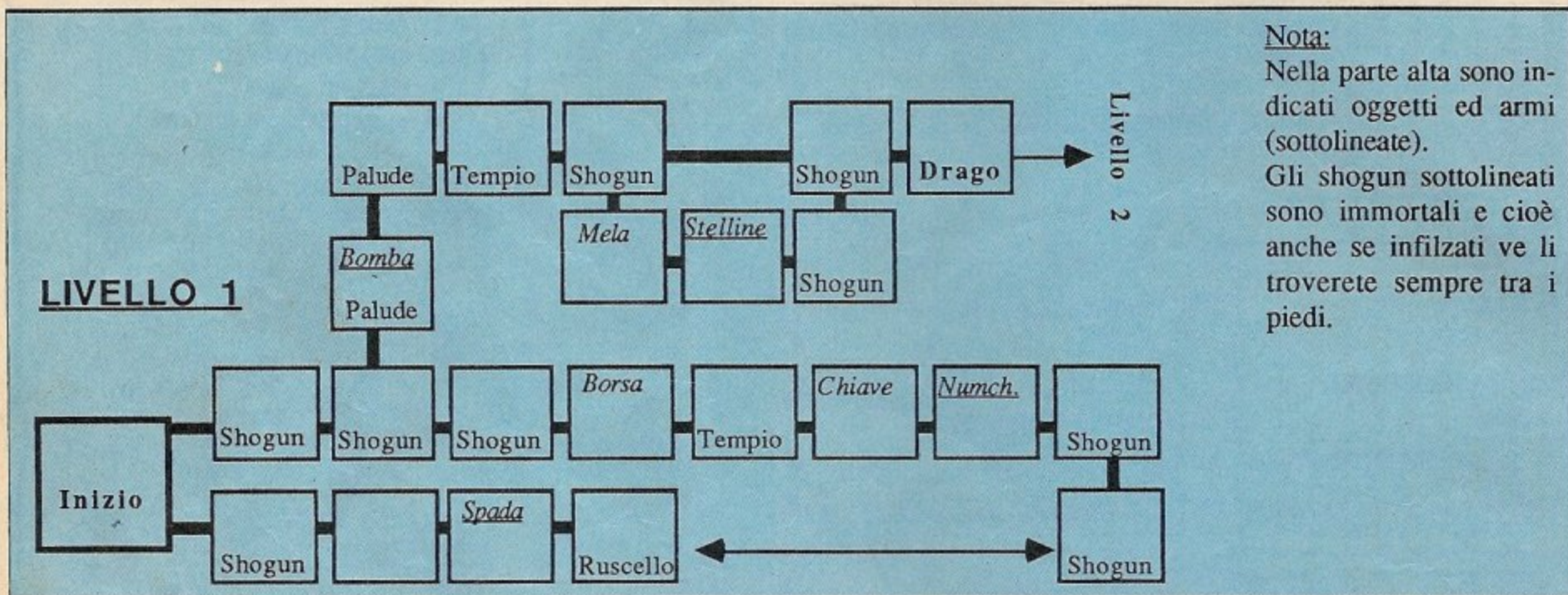
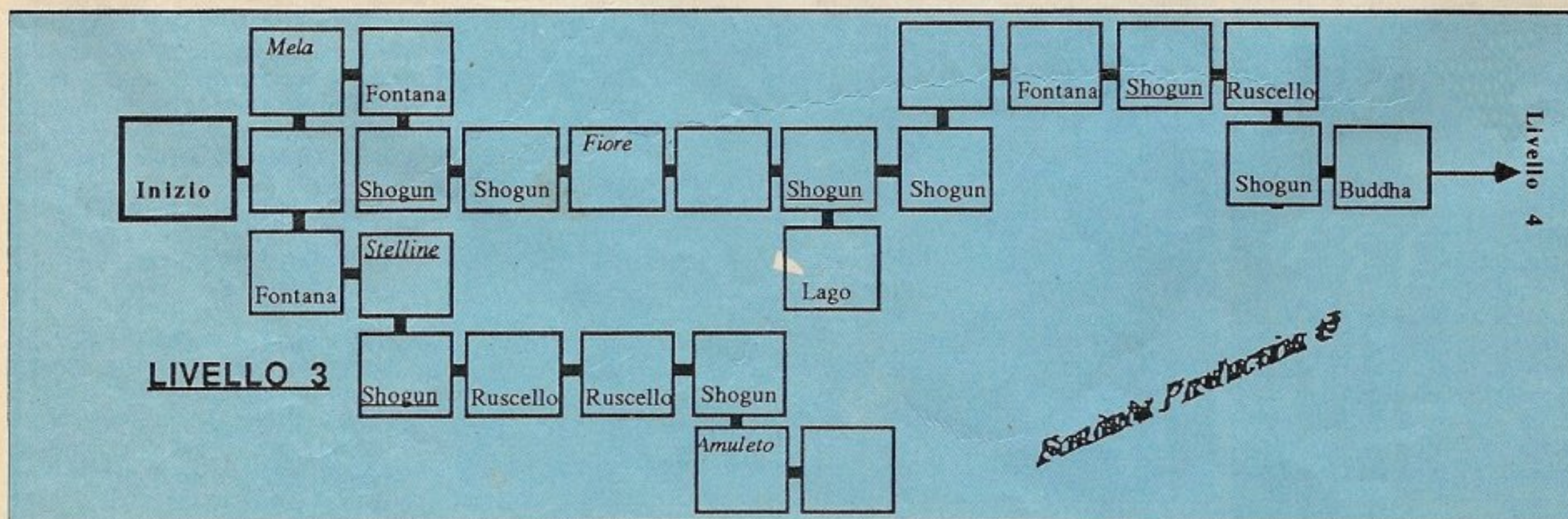
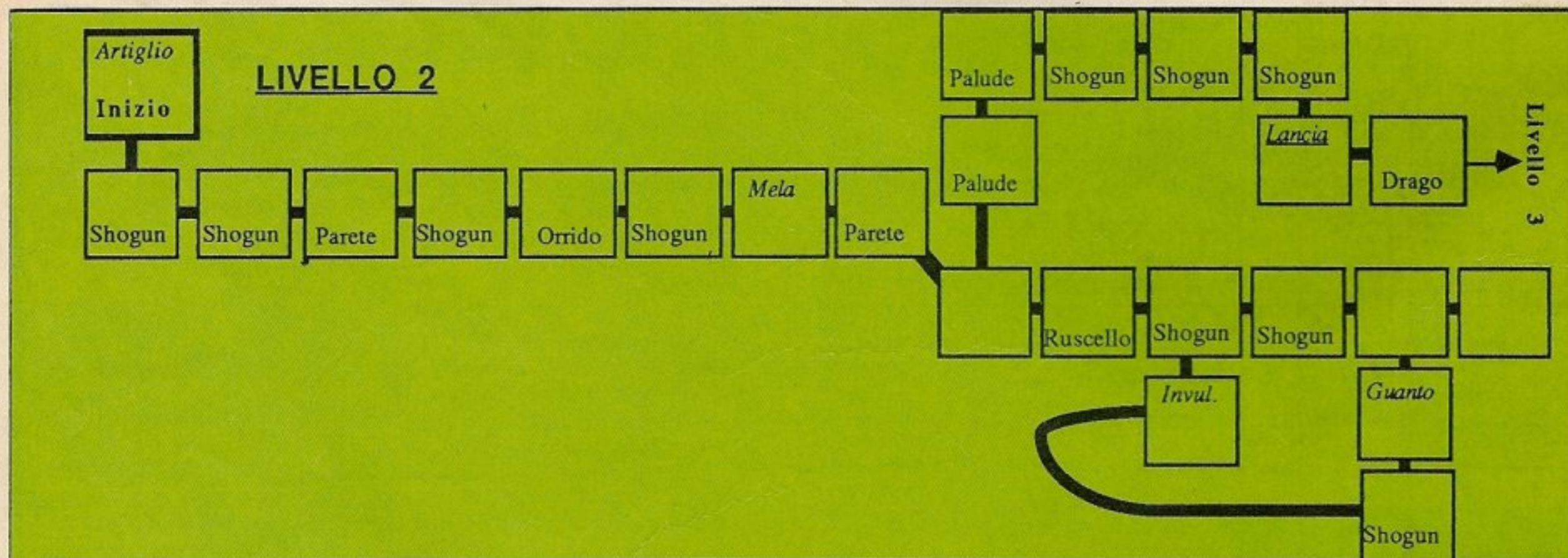
SPINDIZZY (Electric Dreams)

So che molti di voi non ne sono convinti, ma secondo me questo é un gran bel gioco e con questo listato di Cristiano Marcelli di Vasto (CH) per la versione Spectrum, é ancora meglio.

```
5 REM SPINDIZZY BY CHRISTIAN THE SPIDER
20 CLEAR 24831: LET T=0: FOR N=23296 TO 23332: READ A: LET T=T+A: POKE N,A: NEXT N
30 IF T< > 4022 THEN PRINT "ERRORE": STOP
40 RANDOMIZE USR 23296
50 DATA 55, 62, 255, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 27, 205, 86, 5, 243, 221, 238, 1, 79, 17, 0, 159, 221, 33, 0, 97, 205, 169, 5, 251, 62, 201, 50, 147, 220, 195, 0, 178
```

THE LAST NINJA

La mappa Completa

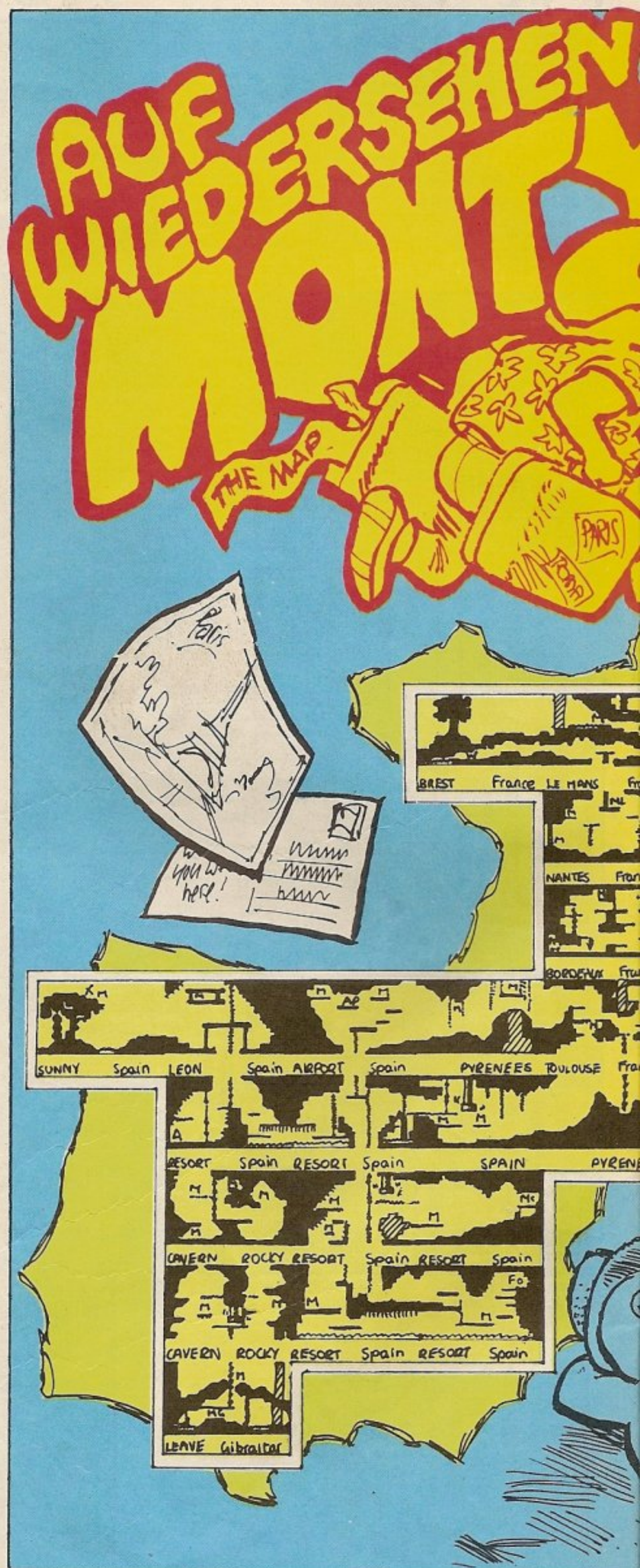
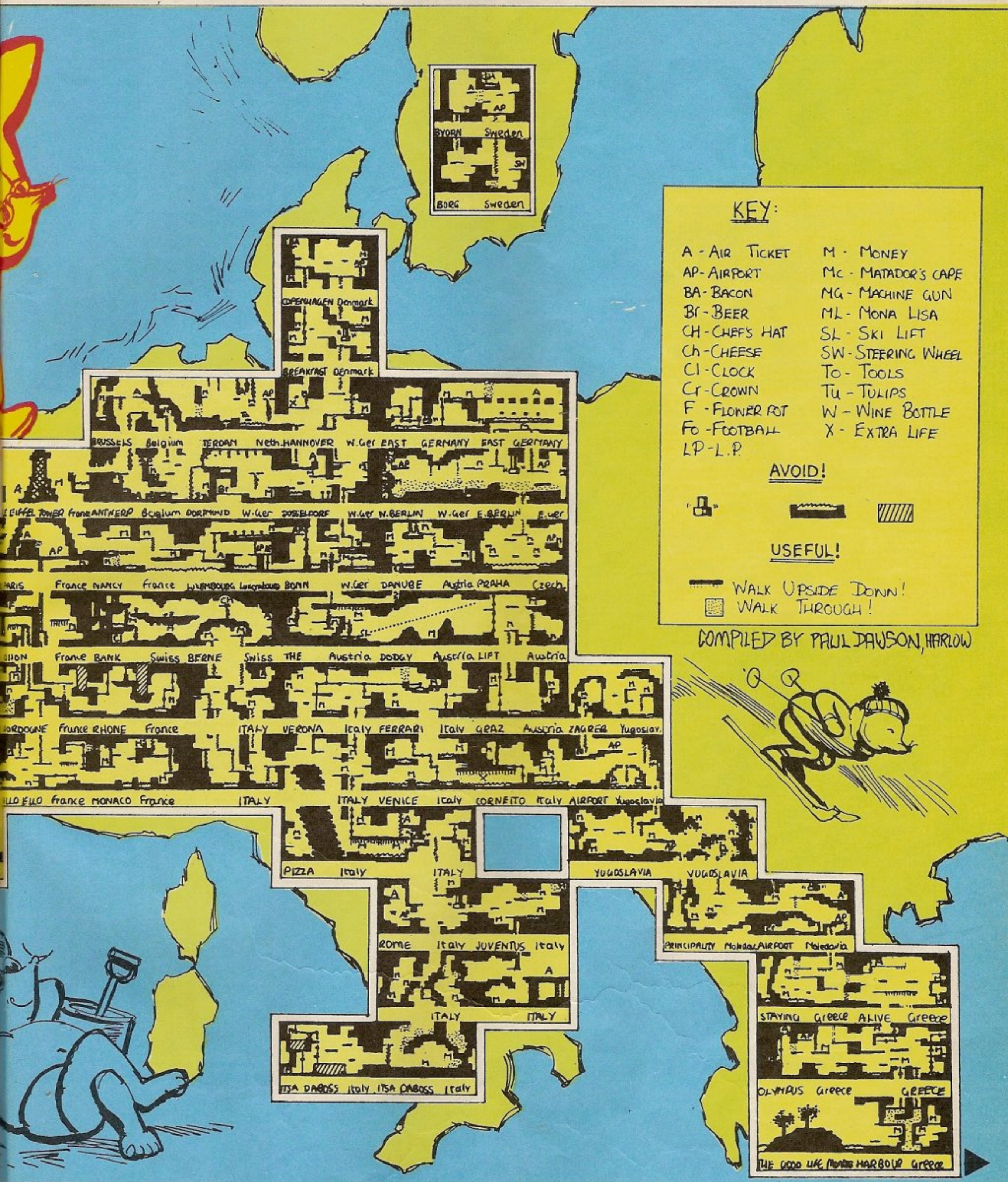
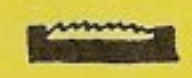
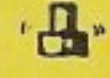
Più veloci della luce. Giorgio Raimondi di Milano è stato il primo a giungere in redazione con la mappa del gioco che ha ultimamente appassionato i nostri lettori. In seconda posizione Marco Micozzi penalizzato solo dalle poste. Lui sta a Roma. Ma non è tutto! Con la mappa infatti è pronta anche la soluzione completa. Sul prossimo numero troverete le dettagliate istruzioni per condurre Armakuni a riconquistare il potere dei Ninja. Che botte ragazzi! Come sorpresa finale scoprirete che la storia non finisce qui.

ZZAP! TOP SECRET
LIVELLO 5
Livello 6
Shogun
Shogun
Shogun
Statua
Shogun
Inizio
Shogun
Shogun
Shogun
Mela
Shogun
Shogun
LIVELLO 4
Inizio
Shogun
Shogun
Corda
Mela
B
Shogun
Shogun
C
Schel.
Schel.
Schel.
D
Shogun
B
D
F
F
Shogun
C
M
Schel.
Shogun
Schel.
Shogun
M
Livello 5
Shogun
Shogun
Ragno
LIVELLO 6
Pergam.
Botola
Kunitaki
Shogun
Invul.
Statua
Cane
Vaso
Bottiglia
Shogun
Shogun
Inizio
Shogun
Shogun
Shogun

THE SYDNEY AFFAIR (Infogrames)

Il gioco é piuttosto complesso, le istruzioni non lasciano trapelare nulla, ma per fortuna ci siamo qua noi, benemeriti paladini della giustizia, membri onorari della Surete, a darvi una mano per risolvere il secondo caso d'omicidio del Detective Sergeant. Annotate tutto con cura soprattutto nella parte di rilevamento degli indizi, e seguite scrupolosamente le indicazioni delle istruzioni per le richieste di informazioni alla rete Diamond.
Ci sono due modi per utilizzare questa soluzione: la si può seguire alla lettera, ma in questo modo il pathos dell'indagine va a farsi benedire, oppure come traccia da consultare ogni tanto...

PRIMA PARTE

Prima di tutto fate una foto della tasca destra di Mr Sydney per trovare una chiave. Fate una foto della sua cartella e premete f7. Annotate tutte le informazioni trovate e premete nuovamente f7 per vedere la foto in bianco e nero di una coppia che si bacia. Poi fotografate la giacca per prendere il portafoglio e scrivete le informazioni contenute in esso. Premete **RETURN** per accedere alla seconda locazione e fotografate il vaso, il pavimento, le tende e il telaio della finestra.
Le vostre prove sono completate da un'impronta digitale, un mozzicone di Camel e una cartuccia calibro 7,64.
Caricate la fase seguente.

SECONDA PARTE

N.B.: Prendete nota di tutte le dichiarazioni.
Prima di tutto chiedete un interrogatorio con un testimone (WITNESS), non sono necessari nè il nome, nè l'indirizzo. Passate all'interrogatorio di Maitre Decole e di Mrs Sydney (il suo indirizzo é nel portafoglio). Dopo di ciò chiamate Hubert Decole e per una seconda volta Mrs Sydney.
Chiedete l'autopsia (autopsy) di Mr Sydney e una perizia balistica (ballistic) della cartuccia, prendendo nota dei risultati di entrambe.
Chiamate a testimoniare il custode (caretaker) di St James Square, e poi richiamatelo per avere un indirizzo di Blatin Street.
Nella cartella di Mr Sydney c'è il nome di R Renard. Battete Mr Renard e Blatin Street e otterrete la dichiarazione di un detective privato. E' necessaria un'altra convocazione di Mrs Sydney.
Mr Sydney aveva due figli, Sylvie e Ludovic. Interrogateli tutti e due e Sylvie vi dirà di aver riconosciuto l'uomo della foto. Richiamate Mrs Sydney e lei vi darà l'indirizzo di suo cugino, Tino Di Nallo. Chiamate due volte la governante, Peggy Gachet, il suo indirizzo é lo stesso dei Sydney.
Il prossimo interrogatorio é per Tino Di Nallo che ammette di avere una relazione con Mrs Sydney. Riparlate con Ludovic per scoprire che conosce molto bene Tino e quindi chiedete a Tino del suo servizio militare (national service).
Chiedete a Ludovic un'altra dichiarazione per sapere qualcosa su un 'Sergente'.
Tornate a Tino e chiedetegli un'altra dichiarazione, quindi andate ai messaggi e battete CRRJ LYON per scoprire chi é il sergente (basta battere seargent dopo la solita richiesta). Battete CIAT CLERMONT e Patrick Languille per ottenere la sua fedina penale. Poi battete ST CHELY e ancora Patrick Languille e convocatelo per un interrogatorio (per il suo indirizzo basta battete ST CHELY).
Interrogate Tino, e convocate di nuovo il testimone per scoprire che identifica Patrick come l'uomo che ha visto fuggire dal luogo del delitto. Premete "COMPARISON" e battete PATRICK LANGUILLE. Annotate tutte le informazioni date e premete la barra spaziatrice per averne altre.
Richiedete un'altra dichiarazione a Patrick, usate "comparison" e battete TINO DI NALLO. Reinterrogate Patrick e fate un'altro confronto con lui.
Chiedete una perizia balistica sul buco nel muro, fate un'altro confronto con Tino e chiedetegli un'altra dichiarazione.
Ennesimo interrogatorio di Tino che ammette in una breve confessione di essere il responsabile della morte di Sydney. Premete la barra spaziatrice un paio di volte per la confessione completa.
Interrogate Patrick per ricevere anche la sua confessione e arrestatelo per l'omicidio di Mr Sydney.
A questo punto accomodatevi sulla vostra poltrona preferita, posate i piedi sul tavolo e bevete qualcosa

KEY:
A - AIR TICKET
AP - AIRPORT
BA - BACON
Br - BEER
CH - CHEF'S HAT
Ch - CHEESE
Cl - CLOCK
Cr - CROWN
F - FLOWER POT
Fo - FOOTBALL
LP - L.P.
M - MONEY
Mc - MATADOR'S CAPE
MG - MACHINE GUN
ML - MONA LISA
SL - SKI LIFT
SW - STEERING WHEEL
To - TOOLS
Tu - TULIPS
W - WINE BOTTLE
X - EXTRA LIFE
AVOID!
USEFUL!
WALK UPSIDE DOWN!
WALK THROUGH!
COMPILED BY PAUL DAWSON, HARLOW

PROCREAZIONE MENTALE

di Andrew Braybrook

Giovedì, 14 maggio

Oggi ho incluso un altro dei suggerimenti di Gary Penn, una seconda tabella dei record. Una sarà per i migliori record di tutti i tempi, che verranno salvati su disco. Questa tabella sarà disponibile soltanto nella versione su disco dato che è un problema cercare di parlare con un registratore: bisogna girare il nastro a metà caricamento e consentire al sistema operativo del C64 di parlare con lo schermo e ciò significa che devo stare attento a non incasinare le variabili di sistema, cosa che faccio sempre! L'I/O su disco è molto più semplice, basta mandare alcuni byte giù per il bus seriale e lasciare che il 1541 si metta in azione. Mi dispiace per i proprietari di registratori, ma le cassette non sono state fatte per essere usate dai computer, i registratori a nastro stanno scomparendo anche nei sistemi su mainframe. Ad ogni modo, non vi mancherà quello che non avete mai avuto!
Ho trovato un modo migliore per indicare quale sistema o arma eliminare usando un puntatore nero e arancio che si muove sullo schermo. Lo so che il mese scorso dissi che non avrei mai usato icone o puntatori; beh, era una frottola. Un puntatore piccolino è necessario, ma assolutamente niente icone, mai. Ad ogni modo, questo puntatore è molto meglio della vecchia 'mano bianca Epyx' che punta il suo brutto ditino in Star Raider II.

Venerdì, 15 maggio

Ho riarrangiato considerevolmente la memoria del gioco così da non aver più bisogno di una seconda serie di 48 stelle. Ho duplicato i caratteri del campo stellato per usarli nelle due serie, dato che sto dividendo in due lo schermo proprio dove le stelle possono passare da una serie all'altra. Ciò apparirebbe molto disordinato se cambiassero improvvisamente e brutalmente l'aspetto grafico. Ma ho recentemente regolato così finemente il tempo di divisione del raster che ora la divisione avviene all'estremità destra dello schermo esattamente sulle linee dove cambiano le serie. Questa divisione appare stabile, anche quando gli sprite attraversano la linea di separazione, quindi le stelle di una serie sono ridondanti.
Solitamente appaiono dei piccoli disturbi sullo schermo quando il programmatore non ha tempo per introdurre un piccolissimo ritardo nella routine di cambiamento dello schermo così da aspettare che il raster arrivi al bordo laterale. Quindi tutti i cambiamenti al modo di visualizzazione vengono eseguiti mentre il raster è fuori schermo. Se questi cambiamenti e quelli ai colori vengono eseguiti mentre il raster è sullo schermo ne risultano invariabilmente degli sfarfallii e gli infami disturbi. Ad ogni modo tutti questi riarrangiamenti di memoria mi liberano un altro K, dandomi spazio per altri 16 sprite.

Lunedì, 18 maggio

Ho dato una veloce scorsa a tutti gli sprite che ho creato fino ad ora e mai usato. Ce ne sono circa 140, ma sono pochi quelli che possono andar bene. Ne ho disegnati degli altri e ho finalmente deciso come sarà la navicella teleguidata, un veicolo animato a sei quadri. Posso visualizzarlo in caratteri finché è sulla pista di lancio, quindi farlo girare come sprite quando è in volo. Questo mi risparmlia di sprecare quattro sprite ogni volta, dato che l'astronave potrebbe essere configurata con quattro moli d'attracco con su le navicelle.
Voglio creare una serie di orbite caricate elettricamente nell'arena di gioco. Stavo usando la routine di esplosione stellare con velocità di partenza predeterminate per mostrare inizialmente la loro posizione su una scala più piccola. Ma non ha funzionato molto bene: alcune parti schizzavano fuori dallo schermo ad ultra velocità, mentre altre si muovevano molto lentamente. Domani proverò un altro metodo. Non voglio far altro che visualizzare un'orbita come quella degli elettroni attorno al nucleo. Le posizioni generate da questa sequenza decideranno le posizioni delle orbite nel gioco. Userò il suono per indicare la vicinanza al centro dell'orbita.

Martedì, 19 maggio

La cosa non ha funzionato. C'erano troppi anelli concentrici con troppe poche parti per ciascuno quindi sembrava un ammasso di puntini (anche se seguivano uno schema). Ho deciso di usare l'attuale generatore di esplosione dello schermo dei titoli per produrre le orbite, cosa che fa ammirevolmente. Possono apparire in uno o due anelli, a spirale o distribuiti casualmente. Ho dovuto rallentare le particelle per farle stare vicine al centro dello schermo. Ho anche messo a posto il bug nella routine di calcolo della posizione cosicché le particelle si muovono nello spazio ad un quarto della velocità parallattica. Ho calcolato che in ogni momento ci sarà sempre una sola di 32 particelle o il nucleo sullo schermo, quindi devo assegnare solo uno sprite a questa funzione. Questo mi ha portato a definire gli oggetti rimanenti. Otto sono per i proiettili dell'astronave, una per la nevicella teleguidata, uno per le orbite, due per i rigeneratori delle cariche, due per i supervisori delle cariche, tre per i proiettili dei 'cattivi', due per i roamers e cinque per altri cattivi vari. Il limite rimane quindi di 24, anche se non mi aspetto che appaiano tutti sullo schermo contemporaneamente. Il limite massimo di 32 è salvo e mantenendo il limite a 24 non dovrei avere problemi con la versione NTSC che richiede di contenere l'uso della CPU.
I roamers saranno semplicemente dei vagabondi che continuano ad annoiare il giocatore durante i momenti di calma. I rigeneratori di cariche porteranno la carica dal nucleo alle orbite in progressivo deterioramento: a causa di questo deterioramento, i rigeneratori dovranno far visita periodicamente a tutte le orbite. I supervisori di cariche andranno avanti e indietro tra le orbite per controllare che tutto vada bene.

Mercoledì, 20 maggio

Ho inserito parte del codice che fa girare la navicella teleguidata. Questa starà parcheggiata sulla piattaforma d'atterraggio fino a che non viene atti-

vata e poi si sposterà per lo schermo con il suo cannoncino montato in cima. Mentre si comanda la navicella si perde temporaneamente il controllo dell'astronave. Penso che darò la possibilità di lasciare la navicella nello spazio, come esca, vicino all'astronave. Penso anche che andrà persa per sempre se si allontana troppo. Mi piacerebbe anche che diverse navicelle abbiano diverse possibilità d'azione. Durante il lancio la navicella deve commutare da carattere a sprite cosicché nel caso di più navicelle non devo usare molti sprite. Naturalmente si potrà guidare una sola navicella alla volta visto che uno ha un solo joystick.

Giovedì, 21 maggio

Ho trascorso la giornata all'Istituto dei Direttori (?) a parlare delle cose del Mondo con Andrew Hewson.

Venerdì, 22 maggio

Ieri ho deciso che l'area-gioco di Morpheus è di 256x256 schermi per livello, per un totale di 65.000 schermi. Questa è probabilmente la ragione per cui è difficile localizzare le orbite, poiché anche muovendosi a più di uno schermo al secondo ci vogliono 11 ore per esplorarli tutti! Poco pratico, quindi ho deciso di restringere l'Universo ad una dimensione più abbordabile, 64x64 schermi. Potenza del programmatore! In questo modo ci vorrà comunque un'oretta buona per visistarli tutti, ma fornirò dei sonar per guidare il giocatore verso il centro. Mi sembra il minimo.

Martedì, 26 maggio

Ho inserito l'algoritmo di movimento della navicella teleguidata, ma non mi soddisfava e così l'ho tolto. Non andava bene perché il movimento sembrava sempre essere per linee rette verticali od orizzontali, mentre questo gioco ha una struttura 'circolare'.
La navicella teleguidata è una strana bestia, una specie di fusoliera centrale verticale con un buco nel mezzo, il cui scopo diverrà chiaro più avanti. Ha poi quattro protuberanze, due in alto e due in basso, ciascuna delle quali sostiene un blocco triangolare rotante. Il misterioso buco nel mezzo serve per favorire il pilota durante l'atterraggio della navicella consentendogli di vedere, attraverso il buco, il centro lampeggiante della piattaforma d'atterraggio. E' quindi possibile allinearsi accuratamente, sapendo che atterrerà se tutto il buco lampeggia!

Mercoledì, 27 maggio

Ho cambiato la navicella così da farla girare su un sistema vettoriale polare che gli consente di volare in circolo se necessario. Devo inoltre pensare a tutte le combinazioni dell'astronave: consentirò di guidare una sola navicella alla volta, ma l'astronave può avere fino a quattro piattaforme d'atterraggio con navicelle parcheggiate. Devo impedire il lancio di una seconda navicella, ma consentirlo se la prima è stata distrutta in volo. Devo inoltre inserire la restrizione che una navicella può atterrare solo sulla sua piattaforma e non su un'altra, poiché ognuna ha sue caratteristiche di fuoco. So che sarebbe bello mettere la propria X-19 nel garage del vicino e il mattino dopo prendere la sua Porsche 944, ma la vita non è così. Ci ho provato ma non funziona!

Giovedì, 28 maggio

Ho completato il sistema di movimento della navicella consentendo all'astronave di depositarla ovunque e poi andarsene via; la navicella continuerà a viaggiare alla velocità alla quale è stata lasciata dall'astronave. E' meglio lasciarla ferma se volete ritrovarla e ciò permette al giocatore di sacrificarla come esca. Il movimento si è rivelato un po' difficoltoso da aggiustare, quindi non vi sono grandi possibilità di un buon controllo, per cui stabilirò un'unica serie di parametri per tutte le navicelle, ma le fornirò egualmente di armi diverse.
Il sistema di coordinate utilizzato manda in confusione poiché ci sono due centri, uno vicino all'astronave nella parte alta sinistra della schermo, e l'altro ovunque si trovi il nucleo. E' come disegnare due immagini su due lucidi e poi sovrapporli uno sull'altro.

Venerdì, 29 maggio

Sto terminando il sistema di perfezionamento dell'astronave inserendo la parte in cui avrete a che fare con i problemi finanziari. Si, ho una nuova routine chiamata "taxman", che obbliga a pagare per ottenere parti e armi. Ciò richiede di stabilire i prezzi e coordinare la visualizzazione del punteggio per due giocatori. Tutti i punteggi accumulati nella fase attuale vengono aggiunti nei fondi destinati all'acquisto di nuove parti. Devo inoltre visualizzare sullo schermo i fondi attuali durante la fase di acquisto, così ho convinto la routine del punteggio a farlo per me.
Ho bisogno di un'unità monetaria per far tutto ciò. I crediti intergalattici sono stati usati fin troppo, quindi finirà che userò le vecchie Ghinee di Alleykat. Hanno una certa aria di qualità, come i fiorini, i furlong e le Unità Termali Britanniche.

Lunedì, 1 giugno

Poiché l'astronave funziona a energia mi sembra logico che la condizione di 'fine del gioco' sia quando non ha più energia. E poi cosa succede? Beh, normalmente l'astronave esplode. Non ho mai capito perché gli apparecchi elettrici contengono chili di nitroglicerina cosicché alla minima disfunzione vanno in briciole. Credo che sia un'idea del tipo che ha deciso che bombardando i depositi di carburante in Scramble si riempie miracolosamente il serbatoio dell'astronave. Questa è la scusa, ora veniamo al problema. Non c'è modo (pratico) di far esplodere un'enorme astronave sullo schermo.
Un amico gallese mi ha suggerito di far diventare l'astronave rossa incandescente, poi bianca e poi farla dissolvere in miliardi di pezzi come succede alla Terra nel libro "Guida Galattica per gli Autostoppisti".
Beh, se togliete i miliardi di pezzi è quello che ho fatto.
Ho inoltre disegnato un logo del gioco sul Deluxe Paint ieri notte che potrà o no essere usato nella grafica finale. E' un logo grosso come tutto lo schermo quindi non posso farlo sul C64, anche se posso provare ad usarlo per il caricamento del nastro.

Martedì, 2 giugno

Ho finito la grafica per i sistemi di bordo e ho deciso come farli funzionare tutti insieme. Va bene avere un'utility di selezione del sistema, ma è meglio se i sistemi fanno qualcosa loro stessi. Devo tener conto che alcune unità possono essere inserite in più di una posizione per raddoppiare l'effetto, mi vengono subito in mente, ad esempio, gli scudi e le celle solari.

Mercoledì, 3 giugno

Ho alcune raffigurazioni grafiche dei sistemi con cui non so ancora che fare, ma ne ho già inserito alcuni quali le celle solari, le unità tampone per l'immagazzinamento dell'energia, i generatori e i rifornitori di scudi, i convertitori energia/carica, i convertitori carica/energia, i telecomandi delle navicelle, i rilevatori di vicinanza alle orbite e . . . fa anche il tè!
Alcune orbite se ne vanno dall'Universo e non so cosa farci; attualmente li ho riposizionate casualmente, il che è stata una bella stupidata visto che ora non so qual'è il loro vettore polare.

Giovedì, 4 giugno

Ho passato la giornata da Hewson (significa che non hai lavorato?, ndr).

Venerdì, 5 giugno

Ieri ho elaborato alcuni degli sprite di John Cummings che probabilmente non verranno inseriti in Zynaps, il che è un peccato perché sono veramente belli. Li ho esaminati ben bene e per fare un esperimento ho cambiato tutti i loro colori nelle mie tre sfumature di grigio e, orrore degli orrori, sono spariti. Ecco perché ho avuto dei problemi a disegnare gli sprite, il mio metodo 'salva qualche ciclo' si è alla fine rivoltato contro di me. Usare le tre sfumature grigi non offre sufficiente contrasto. Continuo ad utilizzare due tonalità di grigio ma ora il terzo è un colore qualunque. Ho poi cercato di provare la cosa disegnando una sequenza animata di 22 sprite per il rigeneratore di cariche senza alcun problema. Chissà perché mi ci è voluto così tanto per scoprirlo? Mandate le risposte su una cartolina a (continua a pag. 202).
Il mio sistema di bordo alcune volte non funziona: toh, un bug intermittente, i miei preferiti!

Lunedì, 8 giugno

Un bel listato aggiornato è apparso sul mio tavolo grazie al Centro Stampa ST. E' ottimo per trovare tutti gli strafalcioni. Innanzitutto, l'Universo sarà di dimensione variabile, ha decretato AB. Si espanderà col progredire del gioco per incrementare il livello di difficoltà. Qualunque particella che abbandona l'Universo verrà catturata e fucilata (o comunque indicata come morta).
Il bug intermittente era causato dal fatto che l'ultimo sistema sull'astronave non era stato elaborato, quindi la sequenza in cui venivano installati i sistemi causava diversi difetti ai sistemi stessi. Qualunque sistema lavora per conto suo, ma non vuole lavorare insieme agli altri.
Ho aggiunto altri sistemi e armi alla sequenza di sviluppo che mostra le unità attualmente disponibili e poi steps through them col progredire del gioco. Per rendere più veloce il collaudo uso un trucco che mi consente di partire con un mucchio di soldi così ho immediatamente tutte le unità.
Ho inoltre imbrogliato il gioco per farlo cominciare da uno qualunque dei primi otto livelli, ma non dirò a nessuno come scegliere un livello. Penso che questa sarà un test sull'iniziativa del redensore; vediamo chi ci riuscirà.
Ho saputo che una certa conversione di un certo gioco per lo Spectrum fatta da un certo abbonato di Compunet contiene alcuni sprite di Uridium. Pensavo fosse normale chiedere il permesso per tali cose se è andata proprio così. Non posso dire di essere particolarmente contento del fatto che qualcuno mi ha rubato degli sprite: l'originalità sembra passata di moda.

Martedì, 9 giugno

Ho riarrangiato ancora il mio codice sorgente per mettere alcune routine appena completate in un angolino per quando ne avrò bisogno. Durante la compilazione mi sono ritrovato con un bug: gli schermi dei titoli giravano ad ultravelocità, avendo deciso di fregarsene dei 50 quadri al secondo e girando invece a circa 300. Una piccola ricerca ha rivelato che una routine era stata corrotta da un'altra routine andata in tilt. Fortunatamente non ha causato un guaio più grosso. Certi codici causano un completo arresto della CPU. Dopo aver messo a posto l'errore ho notato che la sequenza d'attracco utilizza molto meno tempo della CPU, il che è una sorpresa piacevole. Non ho alcuna idea del perché succeda, credo che si possa chiamare magia.
Mi sono fatto una risata a leggere un articolo di CCI (Commodore Computer International, una rivista inglese dedicata, ndr) su Andrew Hewson, il quale avrebbe detto di Uridium: ". . . troppo simile, ha commentato un rivale di Hewson, ad un coin-op della Sega che però andava nella direzione inversa". Parlavano di Starforce che ha infatti ispirato lo stile grafico, ma se pensano che il gioco sia simile allora non c'è da meravigliarsi che i clone di Uridium non vendano. A parte questo, era veramente interessante , soprattutto l'immagine di 'Cyborg Hewson' con una manta appollaiata sulla spalla, altro che pappagallo!

Mercoledì, 10 giugno - Lunedì, 15 giugno

Un breve intervallo, nel quale AB si prende alcuni giorni di relax per sfuggire alle elezioni.

SOFT MAIL NEWS

Bentornati! Vi siete riposati, abbronzati, scatenati, divertiti? Soprattutto, siete ben ritemprati e pronti ad affrontare un settembre intenso e vivace? Ci auguriamo di sì, perchè l'universo dei videogiochi, che forse avevate accantonato a favore di scampagnate e rinfrescanti bagni, vi aspetta al varco con miriadi di sorprese. La più interessante è sicuramente il nuovo catalogo SOFT MAIL. Esso comprende per la prima volta recensioni di prodotti per Amiga ed Atari ST, i computers della nuova generazione. Vi troverete anche l'elenco aggiornato che comprende più di 250 titoli scelti tra il meglio della produzione mondiale degli ultimi sei mesi e, perchè no, anche tra i grandi classici. Coloro che sono già presenti nel nostro archivio, riceveranno a casa il catalogo in questi giorni (poste permettendo), chi invece non ha mai usufruito del nostro servizio può farne richiesta ai nostri uffici scrivendo o telefonando al più presto!
Ricordiamo che il servizio telefonico può fornire informazioni ESCLUSIVAMENTE nelle ore pomeridiane, evitate perciò di chiamare in mattinata. A proposito di telefono ci sono altre due novità.
Visto l'enorme successo, abbiamo potenziato il servizio modem che è ora in funzione 24 su 24, al solito numero.
Per i più impazienti c'è la possibilità di sapere ogni giorno la posizione dei propri ordini on-line; infatti è stato messo a punto un programma dai nostri tecnici con il quale potremo fornirvi informazioni precise sulle spedizioni dei programmi che avete richiesto. Un altro servizio che solo SOFT MAIL offre ai propri clienti.
A RISENTIRCI PER LE NOVITÀ DI OTTOBRE.

DA PRENOTARE

COMMODORE 64

1115	007: The living daylights	Domark	AA	NO	Da stab
0981	Black magic	U.S. Gold	AA	NO	18.000
1098	California games	Epyx	SP	NO	Da stab
0862	Desk pack 1	Berkeley	AG	NO	45.000/d
0864	Font pack 1	Berkeley	AG	NO	40.000/d
1100	Game over	Ocean	AR	NO	Da stab
0863	Geodex	Berkeley	AG	NO	45.000/d
0860	GEOS 1.3	Berkeley	AG	NO	70.000/d
0956	Guild of thieves	Rainbird	AD	NO	Da stab/d
0256	Ikari Warriors	Elite	AR	NO	18.000
1042	Image System	C.R.L.	GR	NO	Da stab/d
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
1110	Last mission	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
1101	Max torque	Bubble bus	SP	NO	Da stab
0973	Prohibition	Infrogrames	AR	NO	Da stab
1108	Renegade	Imagine	AR	NO	Da stab
1051	Revs +	Firebird	SP	NO	25.000/d
0698	S.D.I.	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1099	SS: baseball	Epyx	SP	NO	Da stab
1102	SS: basketball	Epyx	SP	NO	Da stab
1097	Star pause	Softw. projects	AR	NO	18.000
0838	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	18.000
0839	Sub battle simulator	U.S. Gold	SI	NO	29.000/d
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	18.000
1109	Tank	Ocean	AR	NO	Da stab
1114	Transatlantic ballon challe	Virgin Games	SP	NO	Da stab
1112	Video title shop	U.S. Gold	UT	NO	Da stab
1113	Video title shop	U.S. Gold	UT	NO	Da stab/d
1111	War game construction set	Strategic Simul	ST	NO	Da stab/d
1120	Wiz ball	Ocean	AR	NO	25.000/d
0861	Writer's workshop	Berkeley	AG	NO	60.000/d

COMMODORE AMIGA

1023	Alien & fire	Jaguar	AA	NO	Da stab/d
1107	Challenger	Anco	AR	NO	Da stab/d
1106	Cruncher factory	Anco	AR	NO	Da stab/d
1105	Emerald mines	Anco	AR	NO	Da stab/d
1027	Galileo		AS	NO	Da stab/d
0517	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
1024	Grandslam tennis	Infinity	SP	NO	Da stab/d
0978	Jet	Sub Logic	SI	NO	Da stab/d
1104	Karate king	Anco	SP	NO	Da stab/d
0801	King of Chicago	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0826	L'AMIGA	IHT Gruppo Edit	MA	SI	54.000/l
1025	Queen test		TA	NO	Da stab/d
1026	Shakespeare		PU	NO	Da stab/d
0771	Solo flight	Microprose	SI	NO	Da stab/d
1029	Terrorpods	Psygnosis	AR	NO	Da stab/d
0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	69.000/d
0741	VizaWrite Desktop	Viza Software	WP	NO	159.000/d

COMMODORE 16

0257	Space Harrier	Elite	AR	NO	18.000
0218	Summer Events	Anco	SP	NO	18.000

SPECTRUM 48 K

1115	007: The living daylights	Domark	AA	NO	Da stab
0256	Ikari Warriors	Elite	AR	NO	18.000
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
1110	Last mission	U.S. Gold	AR	NO	Da stab
0857	Metro cross	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0988	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0954	Stifflip & Co.	Palace Software	AD	NO	18.000
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	18.000
1114	Transatlantic ballon challe	Virgin Games	SP	NO	Da stab
1065	Trio hit pack	Elite	RA	NO	18.000

ATARI ST

0910	Advanced User Guide	Glentop	MA	NO	Da stab/l
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1119	GFA Desktop publisher	Glentop	PU	NO	Da stab/d
1116	GFA Draft +	Glentop	GR	NO	Da stab/d
1118	GFA File manager	Glentop	UT	NO	Da stab/d
1117	GFA Vector	Glentop	GR	NO	Da stab/d
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	Da stab/d
0801	King of Chicago	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	Da stab/d
1028	St wars	Miles Group	AR	NO	Da stab/d
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	39.000/d
1029	Terrorpods	Psygnosis	AR	NO	Da stab/d

AMSTRAD CPC 464

1115	007: The living daylights	Domark	AA	NO	Da stab
1094	Indiana Jones	U.S. Gold	AA	NO	Da stab
0986	Passengers on the wind	Infrogrames	AD	NO	Da stab/d
0973	Prohibition	Infrogrames	AR	NO	Da stab
0988	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0954	Stifflip & Co.	Palace Software	AD	NO	18.000
0856	Tai pan	Ocean	AR	NO	18.000
1114	Transatlantic ballon challe	Virgin Games	SP	NO	Da stab
1065	Trio hit pack	Elite	RA	NO	18.000

MSX

0986	Passengers on the wind MSX2	Infrogrames	AD	NO	Da stab/d

DISPONIBILI

COMMODORE 64

0979	4 Stateside smash hits	U.S. Gold	RA	NO	18.000
0971	Alice in videoland	Audiogenic	AA	NO	18.000
0831	Aliens (USA)	Activision	AA	NO	18.000
1081	Alternate - dungeon	Datasoft	AR	NO	39.000/d
1010	Arkanoid	Imagine	AR	NO	25.000/d
0871	Army moves	Ocean	AR	NO	18.000
0952	Barbarian	Palace Software	AA	NO	18.000
0949	Big four (4 prg.)	Durrell	RA	NO	18.000
1085	Bride of Frankenstein	Ariolasoft	AA	NO	18.000
0997	Challenge of the Gobots	Ariolasoft	AR	NO	18.000
0987	Conflict in Vietnam	Microprose	ST	NO	25.000
0962	Deactivator	Ariolasoft	AA	NO	18.000/d
1086	Deadringer	Ariolasoft	AR	NO	10.000
0996	Deathscape	Starlight	AR	NO	18.000
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	29.000/d
1054	Denarius	Firebird	AR	NO	5.000
0733	Equalizer	The power house	AR	NO	5.000
1056	Force one	Firebird	AR	NO	5.000
1015	Frankenstein	C.R.L.	AD	NO	18.000
0802	GFl Football	Activision	SP	NO	25.000/d
1084	GFl Football	Activision	SP	NO	18.000
0626	Gunship	Microprose	SI	NO	25.000
0690	Gunship	Microprose	SI	NO	39.000/d
1053	I, ball	Firebird	AR	NO	5.000
1036	I.Q.	Nu Wave	AR	NO	18.000
1058	Imagination	Firebird	AR	NO	5.000
1059	Inheritance 2	Infrogrames	AD	NO	18.000
1060	Inheritance 2	Infrogrames	AD	NO	25.000/d
0968	Kaiser	Ariolasoft	ST	NO	18.000/d
1082	Kikstart II	Mastertronic	SP	NO	5.000
0958	Killed until dead	U.S. Gold	AD	NO	25.000/d
0935	Kinetik	Firebird	AR	NO	18.000
0963	Laphis philosophorum	Ariolasoft	AD	NO	18.000/d
0566	Last ninja	Endurance Games	AR	NO	25.000/d
1031	Last ninja	Endurance Games	AR	NO	18.000
1000	Laurel & Hardy	U.S. Gold	AA	NO	18.000
1091	Laurel & Hardy	U.S. Gold	AA	NO	25.000/d
0993	Leaderboard executive	U.S. Gold	SP	NO	25.000/d
0263	Mag max	Imagine	AR	NO	18.000
0893	Max Headroom	Quicksilva	AA	NO	18.000
0904	Milk race	Mastertronic	SP	NO	5.000
0943	Murder on the Atlantic	Infrogrames	AD	NO	29.000/d
0964	Murder on the Zinderneuf	Ariolasoft	AD	NO	18.000/d
0316	Ninja Master	Firebird	SP	NO	5.000
1035	Oink	C.R.L.	AR	NO	18.000
0986	Passengers on the wind	Infrogrames	AD	NO	39.000/d
1089	Passengers on the wind	Infrogrames	AD	NO	25.000
0837	Quartet	Activision	AR	NO	18.000
1050	Revs +	Firebird	SP	NO	18.000
0988	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	18.000
1033	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	25.000/d
1016	Shadows of Mordor	Melbourne House	AD	NO	18.000
1017	Shadows of Mordor	Melbourne House	AD	NO	25.000/d
1066	Shogun	Virgin Games	AA	NO	18.000
0954	Stifflip & Co.	Palace Software	AD	NO	18.000
0550	Super sunday	Nexus	SP	NO	14.900
1103	The final cartridge II	Mastertronic	UT	NO	89.000/r

COMMODORE 64

0461	The three Musketeers	American Action	AD	NO	18.000
0714	Thrust	Firebird	SP	NO	5.000
0260	Top gun	Ocean	AR	NO	18.000
1065	Trio hit pack	Elite	RA	NO	18.000
1080	Up periscope	Action soft	SI	NO	59.000/d
0982	Wiz ball	Ocean	AR	NO	18.000
0836	Wonder boy	Activision	AR	NO	18.000
1095	World class leaderboard	U.S. Gold	SP	NO	18.000
1096	World class leaderboard	U.S. Gold	SP	NO	25.000/d
1052	Zolyx	Firebird	AR	NO	5.000

COMMODORE AMIGA

0242	Archon	Ariolasoft	ST	SI	49.000/d
0223	Archon II	Ariolasoft	ST	SI	49.000/d
0880	Barbarians	Psygnosis	AA	NO	49.000/d
0560	Defender of the Crown	Mindscape	CW	NO	69.000/d
1038	Demolition	Anco	AR	NO	18.000/d
0800	Flight Simulator II	Sub Logic	SI	NO	99.000/d
0802	GFl Football	Activision	SP	NO	49.000/d
0956	Guild of thieves	Rainbird	AD	NO	45.000/d
0737	Hollywood hi jinx	Infocom	AD	NO	69.000/d
0970	Instant music	Ariolasoft	MU	NO	49.000/d
0402	Karate	Paradox	SP	NO	45.000/d
0507	Karate kid II	Micropool	SP	NO	49.000/d
1039	Phalanx	Anco	AR	NO	18.000/d
0698	S.D.I.	Mindscape	CW	NO	69.000/d
0742	Sinbad	Mindscape	CW	NO	69.000/d
1037	Space battle	Anco	AR	NO	18.000/d
0976	The Faery Tale	Microillusions	AD	NO	99.000/d
0974	Uninvited	Mindscape	AD	NO	59.000/d

MSX

0574	10th frame	U.S. Gold	SP	NO	18.000
0871	Army moves	Ocean	AR	NO	18.000
1005	Bubbler	Ultimate	AA	NO	18.000
0348	Flash Gordon	M.A.D.	AR	NO	7.500
0367	Masterchess	Mastertronic	TA	NO	5.000
0984	Milk race	Mastertronic	SP	NO	5.000
1070	Moonrider	Aackosoft	AR	NO	18.000
0693	Nemesis	Konami	AR	NO	59.000/r
1045	Storm bringer	M.A.D.	AR	NO	7.500
1044	Void runner	M.A.D.	AR	NO	7.500

ATARI 800

0492	Arkanoid	Imagine	AR	NO	18.000
0822	Colony	Bulldog	AR	NO	5.000
0250	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0517	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	25.000/d
0812	Gauntlet (Deeper dungeons)	U.S. Gold	AR	NO	10.000
0818	Invasion	Bulldog	AR	NO	5.000

ATARI ST

1040	Airball	Microdeal	AR	NO	45.000/d
1011	Altair	ERE Informatiqu	AR	NO	49.000/d
0880	Barbarians	Psygnosis	AA	NO	49.000/d
0782	Calendars & stationery	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0517	Gauntlet	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
0802	GFl Football	Activision	SP	NO	49.000/d
0780	Greeting cards	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0956	Guild of thieves	Rainbird	AD	NO	45.000/d
1041	Hades nebula	Nexus	AR	NO	29.000/d
0078	Hard Ball!	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
0857	Metro cross	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
0986	Passengers on the wind	Infrogrames	AD	NO	59.000/d
0918	Practical BASIC on ST	Glentop	MA	NO	25.000/l
0916	Practical LOGO on ST	Glentop	MA	NO	25.000/l
0999	Pro sound designer	Eidersoft	MU	NO	139.000/h
0973	Prohibition	Infrogrames	AR	NO	39.000/d
1033	Road runner	U.S. Gold	AR	NO	49.000/d
0635	Roadwar 2000	U.S. Gold	ST	NO	59.000/d
0698	S.D.I.	Mindscape	CW	NO	69.000/d
0781	Signs & banners	Melody Hall	GR	SI	29.000/d
0509	Starglider	Rainbird	AR	NO	45.000/d
0839	Sub battle simulator	Epyx	SI	NO	49.000/d
0514	The Pawn	Rainbird	AD	NO	45.000/d
0945	Turbo GT	ERE Informatiqu	SP	NO	29.000/d
0908	Ultima 3	Origin	ST	NO	59.000/d
0917	Using BASIC on ST	Glentop	MA	NO	25.000/l
0915	Using LOGO on ST	Glentop	MA	NO	25.000/l

COMMODORE 16

0885	Auf wiedersehen Monty	Gremlin	AR	NO	18.000
0217	Four great games (4 prg.)	''	RA	NO	14.900
0092	Paper boy	Elite	AR	SI	18.000
0714	Thrust	Firebird	SP	NO	5.000

AMSTRAD CPC 464

0692	Arkanoid	Ocean	AR	NO	18.000
0871	Army moves	Ocean	AR	NO	18.000
0952	Barbarian	Palace Software	AR	NO	18.000
0302	Champ.Basketball (2 on 2)	Activision	SP	NO	18.000
0822	Colony	Bulldog	AR	NO	5.000
1061	Despotik design	ERE Informatiqu	AA	NO	18.000
0779	Enduro racers	Activision	SI	NO	18.000
0591	Express raider	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0205	Glider Rider	Quicksilva	AR	SI	7.500
0558	Inheritance	Infrogrames	AD	NO	18.000
0263	Mag max	Imagine	AR	NO	18.000
0857	Metro cross	U.S. Gold	AR	NO	18.000
0942	Murder on the Atlantic	Infrogrames	AD	NO	25.000
0092	Paper boy	Elite	AR	NO	18.000
0588	Spy vs Spy II	Databyte	AR	NO	18.000
0508	Starglider	Rainbird	AR	NO	25.000
0280	World Games	U.S. Gold	SP	NO	18.000

SPECTRUM 48 K

0871	Army moves	Ocean	AR	NO	18.000
0952	Barbarian	Palace Software	AA	NO	18.000
1005	Bubbler	Ultimate	AA	NO	18.000
0348	Flash Gordon	M.A.D.	AR	NO	7.500
0558	Inheritance	Infrogrames	AD	NO	18.000
0840	Killed until dead	U.S. Gold	AD	NO	18.000
0559	L'affaire Vera Cruz	Infrogrames	AD	NO	18.000
0367	Masterchess	Mastertronic	TA	NO	5.000
0984	Milk race	Mastertronic	SP	NO	5.000
0837	Quartet	Activision	AR	NO	18.000
0724	Sydney affair	Infrogrames	AD	NO	18.000
0836	Wonder boy	Activision	AR	NO	18.000
1095	World class leaderboard	U.S. Gold	SP	NO	18.000

BUONO D'ORDINE

Desidero ricevere i seguenti articoli:

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO
	SPESE POSTALI	4.000
	TOTALE L.	

Ordine minimo L. 20.000

PROGRAMMI DA PRENOTARE

Desidero prenotare i seguenti articoli, che mi spedirete appena saranno disponibili.
Pagherò in contrassegno l'importo dovuto più L. 3.000 per ogni spedizione effettuata.

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO

☐ Pagherò in contrassegno Cognome ______ Nome ______
Via ______ Città ______ Cap. ______ Prov. ______

Firma (se minorenne quella di un genitore) ______
Verranno evasi solo gli ordini firmati.

Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia), a cui sei interessato, ritaglialo e spediscilo in busta chiusa a:
Lago divisione Soft Mail, via Napoleona 16, 22100 Como

N.B. La quarta colonna indica il tipo di programma.
La quinta colonna indica la presenza delle istruzioni in italiano

Questi sono alcuni dei titoli inclusi nel nostro catalogo.
Per ulteriori informazioni telefonare a LAGO: tel. (031) 300174 dalle 14,30 alle 18,00.
Servizio: Via Modem - tel. (02) 8245137 - 300/8/1/N - 24 ore tutti i giorni

AGENTE 007:

"E' tutta una questione di specchi e cordicelle" confessa John Richardson, supervisore degli effetti aspeciali dei film di 007 e vincitore di un Oscar. La filosofia scherzosa e a buon mercato di John può sembrare semplicistica nell'era dei super effetti speciali ma, come precisa lui stesso, perché costruire un gigantesco marchingegno idraulico se l'effetto che si vuole creare si può realizzare con due pezzi di corda e qualche tavola di legno?

"Se il marchingegno più semplice si rompe basta fare un nodo sulla corda mentre se si rompe quello idraulico ci vuole una settimana per aggiustarlo".

Non si può certo contestare il suo metodo dopo aver visto gli impressionanti risultati in film quali **The Omen**, **Superman**, **A Bridge Too Far**, **Ladyhawke** e, più recentemente, **Alien's**, per il quale ha vinto un *Academy Award*.

John è il figlio di Cliff Richardson pioniere degli effetti speciali (lavorò negli Ealing Studios in molti classici degli anni Quaranta e Cinquanta tra cui **In Which We Serve**) ed ha quindi avuto un'introduzione speciale al mondo del cinema.

Passava le sue vacanze scolastiche in uno studio-laboratorio imparando il mestiere del padre: quando aveva 13 anni, andò in Israele per assistere il padre che lavorava a **Exodus**. Anche il figlio di John segue la tradizione familiare lavorando con suo padre come apprendista degli effetti speciali del film di mostri **Willows**, prodotto da George Lucas e attualmente in lavorazione agli Elstree Studios.

Occuparsi di effetti speciali è un lavoro pratico e faticoso, significa lavorare sull'essenza di ciò che è o non è possibile fare. E gli studi cinematografici inglesi non hanno il fascino di quelli hollywoodiani. L''ufficio' di John sul set di **Willows** è una *roulotte* attaccata al laboratorio degli effetti speciali.

Si può facilmente confondere John e la sua squadra di tecnici per dei falegnami: non c'è l'aria sognante, gli enormi tappeti rossi e i sigari Havana del mondo cinematografico. Nel loro laboratorio non c'è spazio per l'ego o le pretese. Lasciano tutto ciò ai divi sullo schermo.

John è coinvolto nella serie di Bond fin dal 1979 quando lavorò in Sud America nella sequenza dell'inseguimento in barca di **Operazione Spazio**. Da allora ha lavorato come Supervisore agli Effetti Speciali di **Octopussy** e **Bersaglio Mobile** e ora di **Zona Pericolo**.

"In sostanza" spiega John, "il mio lavoro consiste nell'organizzare tutti gli effetti che vedete nel film: la pirotecnica, le esplosioni, i colpi, le armi. Facciamo anche tutti i *gadget* e i trucchi che siete abituati a vedere in un film di James Bond e poi facciamo tutti i modellini in scala".

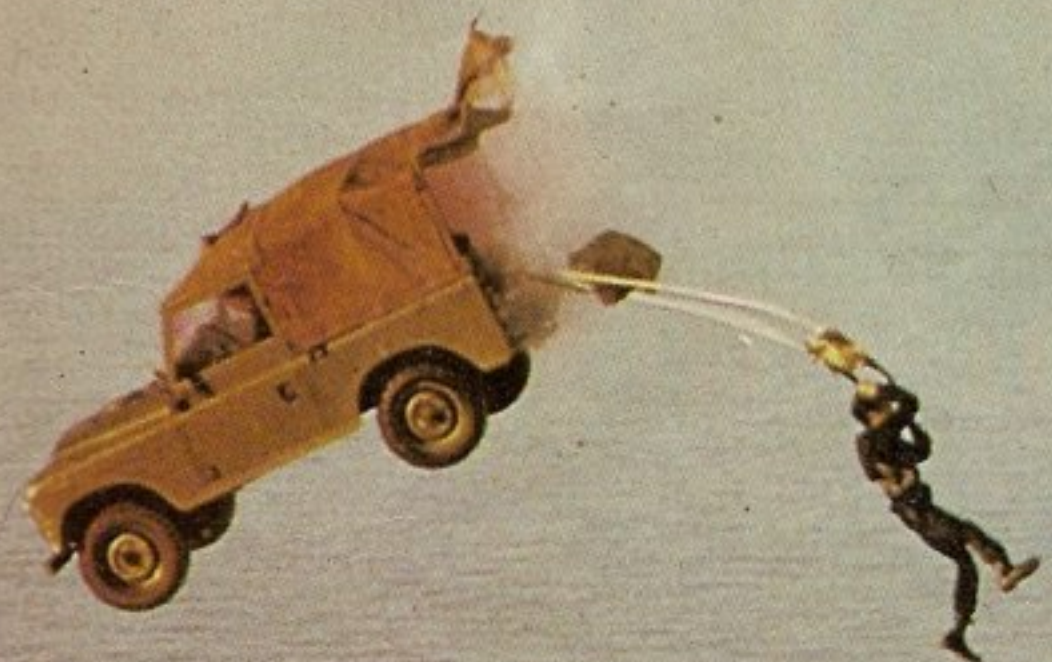
Ritorna 007, questa volta con Timothy Dalton su grande schermo e come sprite della Domark su piccolo schermo. con *The Living Daylights* (in italiano "Zona Pericolo") . Curtis Hutchinson è andato a far visita, dietro le quinte dei Pinewood Studios, al mago degli effetti speciali John Richardson mentre nel quartiere generale di Zzap! davamo un'occhiata al videogioco omonimo in via di realizzazione.

ZONA PERICOLO

Questo significa coordinare una squadra di 27 persone tra macchinisti, modellisti e tecnici e contemporaneamente saltare da un aereo all'altro per raggiungere le località dove si girano gli esterni. ("Ti svegli al mattino e prima di alzarti devi controllare sull'agenda dove ti trovi"). Ogni due anni esce un nuovo film di 007, quindi lo spettacolo Bond è diventato una macchina ben oliata in continuo movimento. John lavora a ogni film per circa un anno, iniziando non appena è stata buttata giù la prima sceneggiatura.

Organizzo tutto: la pirotecnica, i colpi, le esplosioni e le armi

"Hanno iniziato a scrivere la sceneggiatura di **Zona Pericolo** verso la fine del 1985. Nei primi mesi del 1986 abbiamo iniziato a preparare gli effetti e, verso il maggio 86, siamo entrati nel pieno del lavoro. Le riprese sono iniziate alla fine del mese di agosto e sono terminate a febbraio di quest'anno in tempo per la presentazione del 29 giugno.
"Grazie a Dio, verso la fine di quest'anno inizieranno a scrivere il prossimo episodio cosicché l'anno prossimo ricominceremo la stessa routine".
A John e al suo gruppo viene data una bozza di quello che gli sceneggiatori e il regista hanno in mente per le sequenze degli effetti speciali e viene poi lasciato a loro il compito di capire come realizzarli. In **Zona Pericolo** ci saranno dei numeri eccezionali...
"Il film si apre con una sequenza molto spettacolare: un inseguimento sulla rocca di Gibilterra, con paracadute e cose simili.
Poi c'è una sequenza di lotta molto bella che si svolge in una casa di campagna, con esplosioni e bottiglie molotov.
Poi c'è una lunga sequenza di 'inseguimento sul tetto' a Tangeri che richiede molti effetti. Poi c'è la sequenza finale, nella quale c'è una grossa battaglia costellata di effetti speciali con carri armati, esplosioni e un aereo che precipita!"
La Aston Martin di 007, la cui ultima apparizione risale a 20 anni fa in **Al Servizio Segreto Di Sua Maestà** con George Lazenby, ritorna in **Zona Pericolo**, naturalmente con qualche trucchetto in più. Tra le peripezie della macchina c'è un inseguimento su un lago ghiacciato situato da qualche parte oltre cortina...
John ha utilizzato tre Aston Martin identiche, ognuna provvista di trucchi diversi. Il produttore ha comperato tre modelli di seconda mano e ha commissionato alla Aston di rimetterli a nuovo prima che John e la sua squadra gli mettessero sopra le mani.
"Abbiamo dovuto far fare, o almeno far finta di fare, alla macchina tutte quelle cose che voi le vedrete fare nel film. Su uno dei lati monta degli sci che le danno stabilità sulla neve o sul ghiaccio, dalle ruote escono automaticamente dei chiodi per avere una maggiore aderenza al terreno, ha missili che vengono lanciati da dietro i fari antinebbia, un display sul parabrezza, vetri a prova di proiettile e un motore sovralimentato per aumentare il brrrruuuummmm!".
Tutto ciò, ma purtroppo niente sedili a espulsione!
Nonostante questi trucchi, che tutto sommato sono abbastanza banali per un film di Bond, John vede **Zona Pericolo** come un ritorno ai film di Bond vecchia maniera: un ritorno ai tempi antecedenti la mania dei super effetti.
"Come molti film degli anni Settanta la serie di Bond ha attraversato un periodo in cui sembrava che gli effetti speciali fossero tutto, ma credo che fosse un errore perché il pubblico non va a vedere un film solo per gli effetti speciali così come non ci va per vederne solo una parte, va al cinema per vedere il film. Con **Zona Pericolo** si torna alle buone storie e ai bravi attori e credo che questo sia il più vicino a, diciamo, **Dalla Russia Con Amore**, che rimane il mio favorito.
Timothy Dalton è un bravissimo attore ed è perfetto per la parte. Prima di iniziare a lavorare al film ha letto tutti i libri di 007 ed è diventato una specie di purista: è voluto ritornare all'idea originaria di Bond che aveva Ian Fleming.
Quando abbiamo dovuto dirigerlo per le sequenze degli effetti speciali è stato assolutamente eccezionale, pronto a tutto".
John ha dovuto anche dare istruzioni a Desmond Llewellin (il famoso Q, disegnatore dell'equipaggiamento di agente segreto di Bond) su come usare i nuovi trucchi e Llewellyn è diventato una specie di tecnomaniaco.
"Deve naturalmente sapere quello che sta facendo" dice John " perché è lui che dovrà farlo vedere a Bond. E' bravissimo, afferra subito le cose. Gli diamo i *gadget* e i trucchi e gli diciamo 'Mettiti lì Desmond e fai questo, tira quello, gira quell'altro': e tutto sembra funzionare benissimo".
Mi domando quale sia, secondo John, l'effetto speciale più ambizioso di James Bond. Guarda al cielo tirando un leggero sospiro e sono sicuro di aver notato una gocciolina di sudore freddo sulla sua fronte. Il ricordo era chiaramente ossessionante...
"E' stata la sequenza con gli aerei sopra il Golden Gate Bridge a San Francisco in **Bersaglio Mobile**: è stato molto duro filmare quella scena. Era molto difficile andare sul Golden Gate per girare *qualunque cosa* : figuriamoci far volare una navicella sopra e attraverso il ponte. Ci ha dato dei gran grattacapi.
A rendere più complicate le cose il traffico sul ponte non viene *mai* fermato, nemmeno per un film di James Bond.
Abbiamo fatto le riprese sul ponte per due giorni, ci avevano dato il permesso di stare lì solo per un weekend e quindi eravamo lì dalle cinque di mattina: dovevamo farci notare il meno possibile perché il pubblico non si accorgesse di noi. A un certo punto dovevamo sistemare una cinepresa circa 30 metri sotto la cima di uno dei cavi principali del ponte. Siamo dovuti salire di 250 metri per raggiungere il cavo principale e poi scendere lungo il cavo fino al punto dove abbiamo piazzato la macchina da presa.
E' stata dura! Ma valeva la pena perché è una bellissima scena".

I FILM E I JAMES BOND

1962 *Licenza Di Uccidere* Sean Connery
1963 *Dalla Russia Con Amore* Sean Connery
1964 *Goldfinger* Sean Connery
1965 *Operazione Tuono* Sean Connery
1967 *Si Vive Solo Due Volte* Sean Connery
1969 *Al Servizio Segreto Di Sua Maestà Britannica* George Lazenby
1971 *Una Cascata Di Diamanti* Sean Connery
1973 *Vivi E Lascia Morire* Roger Moore
1974 *L'Uomo Dalla Pistola D'Oro* Roger Moore
1977 *La Spia Che Mi Amava* Roger Moore
1979 *Moonraker: Operazione Spazio* Roger Moore
1982 *Solo Per I Tuoi Occhi* Roger Moore
1983 *Octopussy* Roger Moore
1984 *Mai Dire Mai* Sean Connery
1985 *Bersaglio Mobile* Roger Moore
1987 *Zona Pericolo* Timothy Dalton

AGENTE 007: ZONA PERICOLO

QUANTO VALE UNA ASTON?

Molte delle macchine dei giochi elettronici sono equipaggiate di tutti gli ultimi comfort per salvare prigionieri vari, damigelle in pericolo e l'universo intero, ma la macchina di Bond in *Zona Pericolo* è il massimo. La macchina più famosa dei precedenti 007 era la Aston Martin DB5 che appariva in *Goldfinger* e *Missione Tuono*.

La Aston Martin del nuovo film è la Volante (decapottabile), ma i suoi più fieri possessori non la riconosceranno dopo il trattamento di Q. Tra le varie dotazioni speciali ci sono:

Display sul parabrezza indicante velocità e armi scelte
Radio A Scansione Digitale in grado di sintonizzarsi su tutte le frequenze della polizia e dell'esercito.
Vetri Corazzati a prova di qualunque proiettile e **Carrozzeria antincendio** sia per il motore che per lo scomparto passeggeri.
Armamento comprendente missili 'intelligenti' teleguidati (nascosti dietro i fari antinebbia) e un lanciamissili (nascosto dietro la targa posteriore) comandati entrambi dal Pannello Comando Armi
Pneumatici Chiodati che si attivano automaticamente sul ghiaccio e sulla neve.
Sci Retrattili che sono nascosti nei predellini della portiera : questi sci esterni danno controllo e stabilità qualsiasi siano le condizioni della neve e del ghiaccio.
Laser Trancia Ruote che fuoriesce dai mozzi delle ruote, capace di tagliare il metallo come un coltello il burro.
Opzione finale, un meccanismo di autodistruzione incorporato nel cruscotto, con un timer di 30 secondi.

La Domark non deve neanche sforzarsi a scrivere lo scenario con una macchina del genere! Non ci hanno detto quanto costa l'Aston Martin, ma lo Spectral, un catamarano di oltre 20 metri usato nel film, è in vendita alla modica cifra di 2 miliardi e ottocento milioni di lire.

MI CHIAMO BOND: GAMES BOND

E ha la licenza di uccidere nel prossimo gioco della DOMARK...

Il secondo gioco di James Bond della Domark, vi porta ad affrontare dieci livelli o 'zone pericolo' di crescente difficoltà. Programmato per Commodore e Amiga dalla Sculptured Software di Salt Lake City (una società che aveva felicemente impressionato Dominic Wheatley e Mark Strachan della Domark durante il loro ultimo viaggio negli Stati Uniti) il gioco uscirà contemporaneamente in vari formati, anche in versione arcade (quest'ultima dovrebbe essere prodotta dall'Arcadia, la società *coin-op* della Mastertronic).

Ogni livello del gioco si svolge in uno dei luoghi del film. Il primo livello è ambientato a Gibilterra dove Bond è in una di quelle situazioni che vi spingono a chiedervi: è possibile che il grande James Bond sia stato ucciso? No, naturalmente, ma in questa sezione i SAS gli contro sparano da dietro gli alberi e Bond deve reagire velocissimamente se vuole evitare di venir ucciso.

I livelli sono divisi da uno schermo 'Choose Weapon' (scegli l'arma). Siete nel laboratorio di Q e vi viene offerta un ampia scelta di armi, ma avete solo cinque secondi di tempo per decidere quale portarvi nello schermo successivo.

L'area di gioco consiste in tre sezioni a scorrimento orizzontale. Bond si muove lungo lo spazio centrale evitando rocce e buche e le aree laterali scorrono a diversa velocità per dare l'effetto parallattico. In primo piano invece ci sono burroni e palazzi mentre il personaggio di Bond si staglia sul fondo. Oltre ai personaggi della SAS ci sono vari cecchini e uomini che gli tirano addosso qualunque cosa, dalle bottiglie ai coltelli.

Come se non bastasse, Bond è obbligato a saltare sopra le rocce e le buche che gli sbarrano il cammino e contemporaneamente deve evitare le bombe lanciate dagli elicotteri che volano a bassa quota. In questo inferno di fuoco, il giocatore può sfruttare il doppio controllo del joystick. Al momento opportuno, potete frenare la spavalderia del prode 007 e tornare al modo di controllo della pistola. Il braccio di Bond segue la direzione del mirino e la pistola spara al bersaglio scelto con sufficiente precisione.

LE CANZONI DI 007

Matt Munro - *From Russia with Love*
Shirley Bassey - *Goldfinger*
Tom Jones - *Thunderball*
Nancy Sinatra - *You Only Live Twice*
Louis Armstrong - *On Her Majesty's Secret Service*
Shirley Bassey - *Diamonds Are Forever*
Paul McCartney and the Wings- *Live And Let Die*
Lulu - *The Man With The Golden Gun*
Carly Simon - *The Spy Who Loved Me*
Shirley Bassey - *Moonraker*
Sheena Easton - *For Your Eyes Only*
Rita Coolidge - *Octopussy*
Duran Duran - *A View To A Kill*
A-Ha - *The Living Daylights*

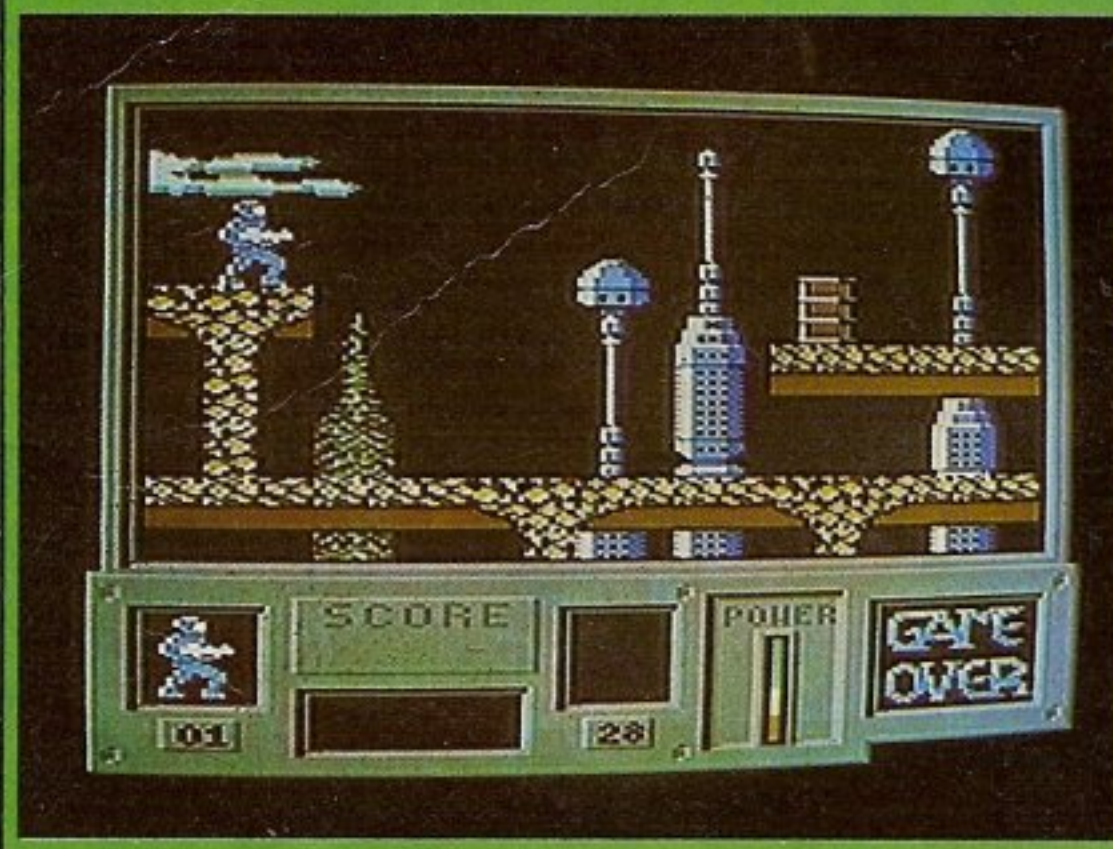
ZYNAPS

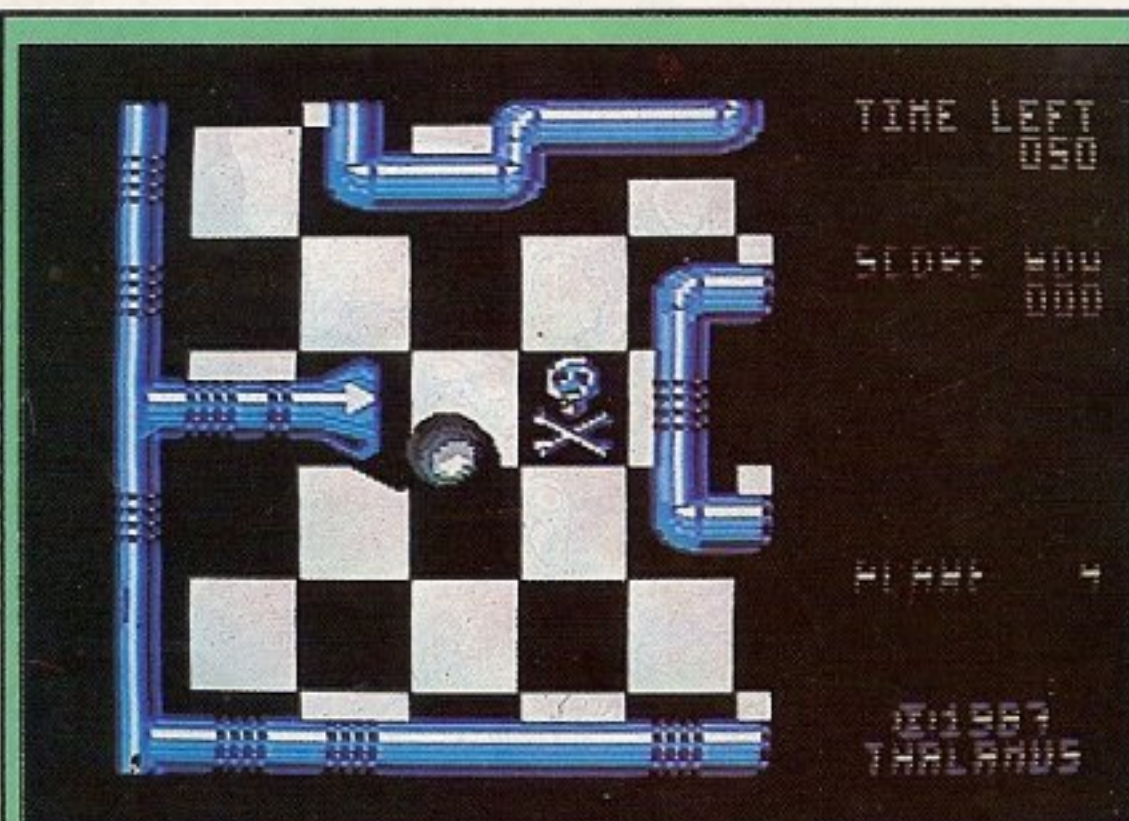
E' il titolo dell'ultimo spara e fuggi a scorrimento orizzontale della Hewson. Siete un pilota che tenta di fuggire dagli orrori della prigionia, e per riuscire nel suo intento deve combattere e sparare per ben 450 schermi infestati di alieni.
IL programmatore John Cummings sta lavorando agli ultimi particolari dello scorrimento ad alta risoluzione in paralasse tridimensionale dei campi di stelle con il maggior numero di sprite possibile... Potrebbe esserci una succosa recensione sul prossimo numero, occhi aperti!

L'ACTIVISION FIRMA PER SCHWARZNEGGER

Non nel senso che pensate voi! Il titanico Arnold non é analfabeta e anzi può vantare un ottimo curriculum universitario. La notizia é un'altra.
L'Activision ha firmato un contratto per l'acquisizione dei diritti della conversione per computer dell'ultimo film di Arnold Schwarznegger, *Predator*.
L'ultimo sterminio cinematografico dell'uomo dai mille muscoloni ha esordito negli Stati Uniti con un'incasso record di 12 milioni di dollari in tre giorni e le previsioni dicono che polverizzerà un bel pò di record ai botteghini.
Naturalmente l'Activision non s'é fatta scappare l'occasione. Secondo il suo portavoce Andrew Wright, il film é una sorta di incrocio tra *Alien* e *Rambo* ed é ambientato in Sudamerica.
Non ci resta che aspettare, con un pò di scetticismo, visti i pessimi risultati di molti giochi su licenza, ulteriori notizie sul film e sul gioco.

GAME OVER

La prossima realizzazione della Ocean, **Game Over** é in via di sviluppo a cura della Dinamic, la società di programmazione che ha creato il difficile *Army Moves*.
La vicenda si svolge in una lontana galassia in cui, una regina dispotica ha deciso di soggiogare le cinque Confederazioni di Alpha Centauri. Disgustato dai piani della regina il suo luogotenente, Arkos, decide di aiutare le forze ribelli contro il Blue Star General.
La sua prima missione consiste nel distruggere il dominio della regina e di mettere fine al suo perfido regno.
Arkos parte dal Pianeta Prison, dove vengono estratti dalle viscere del pianeta i minerali necessari per la sopravvivenza dell'Impero.
Quando questo viene distrutto, bisogna intraprendere un viaggio nella giungla per raggiungere il palazzo della regina, penetrarvi e distruggere i suoi sogni di conquista.
Sembra che **Game Over** sarà più difficile di *Army Moves*, quindi preparatevi...

MOLTO TEMPO FA IN UNA GALASSIA LONTANA, MOLTO LONTANA

L'ultima novità della Software Projects (produttrice di *Dragon's Lair* e *Escape from Singe's Castle*) é Star Paws, una non proprio seria caccia negli spazi più profondi.
L'azione é centrata sui Tasty Space Griffin (Saporiti Grifoni Spaziali), un raro ed estremamente gustoso animale, molto apprezzato e ricercato. Valutato talmente tanto da essere usato come moneta corrente intergalattica e come una vera materia prima.
Una banda di mercenari senza scrupoli ha cominciato ad allevare questo tipo di uccelli per inflazionare il mercato e destabilizzare il sistema valutario. Con l'Universo in bancarotta, per i mercenari diventerebbe semplice conquistare il potere...
Fortunatamente alla Polizia Interplanetaria arriva una "soffiata" sul piano criminoso, ma a causa di un disguido nel sistema di comunicazioni astro-telex, il pasticcione Rover Pawstrong (Vagabondo Zampaforte) viene mandato a fermare i mercenari al posto del freddo e calcolatore Neil Amstrong. La sua missione consiste nel catturare e distruggere fino all'ultimo i Tasty Space Griffin, ma con la sua inesperienza e la sua totale incompetenza rischia di trasformare la missione in un totale fallimento.
Mentre attraversa la superficie di una lontana luna a scorrimento orizzontale il nostro eroe canino colleziona una serie di equipaggiamenti che gli saranno utili: pedane antigravità, un razzo che lo porta velocemente sulla sua preda, e se quasta non é abbastanza vicina, un raggio della morte che arrostisce tutte quelle che sono nei paraggi.
L'animazione é a livello di cartone animato, ma che il gioco ci guadagni o meno e tutto un'altro discorso.

ALLA RICERCA DELL'ABILITA' ASSOLUTA

Stavros Fasoulas, l'autore di *Sanxion* e *Delta* sta definendo gli ultimi particolari del suo nuovo gioco, **Quedex: The Quest for Ultimate Dexterity**.
Chi si aspettava un terzo spara e fuggi a scorrimento orizzontale resterà un pò indispettito nello scoprire che **Quedex** segna l'abbandono del solito stile di Stavros.
Questa volta il programmatore finlandese ha deciso di produrre un gioco per tutti i gusti, enfatizzando l'abilità manuale e mentale a discapito dell'abilità di distruggere ondata dopo ondata flotte di alieni sanguinari (anche se ci ha detto che nella versione finale ci sarà una sezione dedicata ai fanatici dello spritecidio).
Il gioco consiste nel guidare una palla attraverso 10 'piani', strani mondi a scorrimento multi-direzionale, che vengono 'completati' risolvendo una serie di ostici puzzle e di ostacoli.
I piani possono essere giocati in qualsiasi ordine ed é possibile accedervi in qualsiasi momenti premendo il numero relativo sulla tastiera. L'obiettivo é quello di completare tutti i 10 piani in un tempo fissato, un compito che richiede una bella dose di destrezza.
Quedex sarà realizzato ancora una volta sotto gli auspici della Thalamus e Fasoulas ritiene che ci vorrà un mesetto prima che tutto sia finito.

UN COIN-OP A CASA VOSTRA

Non è più grande di una scatola da scarpe, pesa meno di un trasformatore del Commodore e sembra altrettanto potente. La consolle Nintendo ha 52 colori, una risoluzione di 256x240 pixel e 64 sprite, vanta molte perfette conversioni di giochi arcade e si dice che abbia già venduto nel solo Giappone dieci milioni di pezzi.
Quando leggerete quest'articolo, la Mattel avrà lanciato la consolle Nintendo in due varianti: quella base e quella *deluxe*.
Per una cifra che non dovrebbe superare le 100 mila lire (al momento in cui scriviamo il prezzo in Italia non è ancora stato stabilito, ndr) potete comperare una consolle completa di una versione quasi perfetta del famosissimo **Super Mario Brothers**. I due comandi in dotazione sono una versione ampliata del Joycard e incorporano una leva a bilanciere molto resistente e sensibile, con due pulsanti di fuoco e due di selezione.
Tutti i giochi sono su cartuccia ROM: un pezzo di plastica piatto e grigio che si inserisce nella macchina nello stesso modo in cui si inseriva la videocassetta nei primi VCR a caricamento frontale. Il caricamento è immediato e non dà, generalmente, problemi. Al momento sono disponibili 27 titoli e il prossimo anno ne usciranno a dozzine. Tra questi ci sono giochi sportivi, conversioni di giochi arcade e software più 'specializzato', quale programmi educativi. Il prezzo, in Inghilterra, varia da 20 a 35 sterline (anche il prezzo del software non è ancora stato definito).
La confezione di lusso comprende la consolle base, una pistola (Zapper), un robot (ROB: Robot Operated Buddy) più due giochi con cui iniziare la vostra collezione: **Gyromite** e **Duck Hunt**.
Il primo titolo si gioca con ROB. Uno dei due comandi è inserito in un apposito scomparto e utilizzando il secondo comando si guida ROB facendogli prendere o lasciare degli speciali giroscopi. ROB non è collegato alla consolle e i data vengono inviati via televisione. Lo schermo lampeggia ogni volta che il comando è stato inviato e ROB esegue l'ordine muovendosi a destra, sinistra, su e giù. **Gyromite** non è molto impegnativo per gli accaniti giocatori da bar, ma piacerà senza dubbio ai giocatori più giovani: soprattutto perché c'è ROB.
La Nintendo è indubbiamente una macchina per giocare molto potente ma che cosa offrirà il futuro di questa consolle? Secondo la Mattel il software attuale utilizza la macchina solo al 20% delle sue possibilità e inoltre la sua forza risiede nel fatto che è una consolle espandibile: il robot e la pistola luminosa sono solo l'inizio...

CRITICHE E COMMENTI

Non c'è dubbio che la consolle Nintendo susciterà grande interesse nel mondo del gioco elettronico, ma il prezzo elevato potrà scoraggiare chi non è un fanatico giocatore. Per ora i giochi si limitano a rifare vecchi concetti delle macchine da bar: voglio vedere cosa faranno di originale. La grafica ha una risoluzione molto alta se si considera la quantità di colori utilizzata: Duck Hunt **dimostra fino a che punto può arrivare l'animazione e il realismo. L'unico disappunto riguarda la musica: i motivi sono allegri e energici ma sembrano più canzoncine che una musica vera e propria. Come sempre succede con le novità, sono sicuro che il software migliorerà e, partendo da uno standard così alto, la Nintendo ha una buona base da cui partire.**
La consolle Nintendo è una macchina con enormi potenzialità: tocca ora alle software house sfruttarle!

PAUL SUMNER

Mi ha veramente sbalordito!
All'inizio i giochi Nintendo non sembrano niente di speciale, credo perché ci si aspetta di vedere delle super-immagini quasi fotografiche.
Invece hanno optato per degli sprite colorati in perfetto stile fumetto, ben animati e pieni di personalità.
Generalmente i giochi sono arcade semplici e carini, facili da prendere e giocare, che dovrebbero intrattenervi per mesi. Super Mario Brothers **è un ottimo esempio: un arcade perfetto ed è il miglior computer gioco che abbia mai giocato. Inoltre sono quei giochi che si riprendono volentieri in mano: la novità dopo un po' svanisce ma settimane o mesi dopo lo ricaricate tanto per fare un'altra partita...**
Mi piace il robot. Forse ora è un po' limitato ma cosa si può pretendere? A questo prezzo non c'è niente di simile ed è totalmente espandibile. Stack Up **non è niente di speciale: ma chissà quali cose saranno disponibili in futuro? Il potenziale di questa macchina è immenso:** Ten Yard Fight, Star Force, Commando **sono tutti titoli potenziali. . . Non vedo l'ora che escano.**

JULIAN RIGNALL

ZZAP! Parade

1. (3) **ARKANOID**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

2. (2) **CHAMPIONSHIP WRESTLING**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 80%

3. (1) **WORLD GAMES**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 98%

4. (4) **HEAD OVER HEELS**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 97%

5. (8) **LEADERBOARD**
ACCESS/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 97%

6. (6) **INTO THE EAGLE'S NEST**
PANDORA
ZZAP! PAGELLA 90%

7. (9) **DRAGON'S LAIR II**
SOFTWARE PROJECTS
ZZAP! PAGELLA 90%

8. (5) **GREEN BERET**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 80%

9. (20) **DELTA**
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 74%

10. (11) **SUPER CYCLE**
EPYX/US GOLD
ZZAP! PAGELLA 95%

11. (7) **ELITE**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA 85%

12. (10) **GHOSTS'N'GOBLINS**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 94%

13. (13) **THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 93%

14. (-) **WONDER BOY**
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 86%

15. (12) **ENDURO RACER**
ACTIVISION
ZZAP! PAGELLA 89%

16. (15) **SANXION**
THALAMUS
ZZAP! PAGELLA 93%

17. (14) **THE SENTINEL**
FIREBIRD
ZZAP! PAGELLA MO

18. (17) **AVENGER**
GREMLIN GRAPHICS
ZZAP! PAGELLA 86%

19. (-) **BARBARIAN**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 87%

20. (18) **EXPRESS RAIDER**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 60%

21. (19) **FLASH GORDON**
MASTERTRONIC
ZZAP! PAGELLA 91%

22. (-) **NEMESIS**
KONAMI
ZZAP! PAGELLA 80%

23. (16) **MUTANTS**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 90%

24. (23) **CAULDRON II**
PALACE SOFTWARE
ZZAP! PAGELLA 94%

25. (25) **GAUNTLET**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 93%

26. (29) **METROCROSS**
US GOLD
ZZAP! PAGELLA 92%

27. (-) **WIZBALL**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 98%

28. (24) **SPACE HARRIER**
ELITE
ZZAP! PAGELLA 45%

29. (22) **THE GREAT ESCAPE**
OCEAN
ZZAP! PAGELLA 89%

30. (-) **ARMY MOVES**
IMAGINE
ZZAP! PAGELLA 75%

ZZAP! Parade

I miei giochi preferiti sono:

NOME ....
COGNOME ....
VIA ....
CITTA' ....

1..........
2..........
3..........
4..........
5..........

Spedite a Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio,27 - 20123 Milano

Lit. 5.000

Lit. 7.500

È un'esclusiva:
MASTERTRONIC s.a.s., via Mazzini 15 - 21020 Cas

Sono in edicola
le due riviste mensili
con cassetta di
Adventures
TUTTE IN ITALIANO

ADVENTURES IN ITALIANO
VIKING
TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K
N. 8